
Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine
NÚM. 71 ESPAÑA 5,95 €
PS one
WRC Arcade
Largo Winch
Dragon Ball Ultimate Battle 22
Klonoa Beach Volley
PlayStation 2
Kingdom Hearts
Terminator
Time Splitters 2
Blade II
Conflict Desert Storm
NHL Hitz 2003
REVIEW
colin mcrae rally 3
El escocés en PS2!
REVIEW
FIFA 2003
Vuelve el fútbol a PSone
REVIEW
RATCHET & CLANK
La pareja del año
REVIEW
TIME SPLITTERS 2
Viva las segundas partes!
REPORTAJE
VIDEOJUEGOS EN LA UNIVERSIDAD
¡SUSCRÍBETE Y CONSIGUE UNA PS one CON PANTALLA OFICIAL!
CONCURSOS
15 PRISONER OF WAR
20 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE
12 DEMOS JUGABLES: FIRE BUGS SPIDER-MAN 2 DISNEY'S ATLANTIS COLIN MCRAE 2 SILENT BOMBER GUNFIGHTER LEGEND OF DRAGOON COMMAND AND CONQUER MUSIC 2000 TRES JUEGOS COMPLETOS YAROZE VÍDEO LILO & STITCH Y ADEMÁS DESCARGAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS...
PlayStation
MC EDICIONES
8 414090 112772 00071

31 DE NOVIEMBRE DE 2002

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
Jefe de redacción: **Joan Piella**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Arnau Marín, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel López, Javier Lourido, Teriyaki Taito, África Fanlo, Raimon Juventeny, Bazak, Toni Font y John Saucepan y Albert Plana
Fotografía: Sebastián Romero

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Prin Tone
Tel: 91 808 50 15 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Alcorcón, 9
Polígono Ind. Las Fronteras
28850 Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63





EDITORIAL

Este mes la redacción huele a gasolina, y no es para menos: *WRC Arcade, Michael Schumacher Racing World Kart 2002* (para PSone estos dos primeros), *WRC 2 Extreme, Formula One 2002* y –cómo no– *Colin McRae 3*, nuestro juego de portada. Una baraja de títulos sobre cuatro ruedas que prometen una apasionada pugna por la *pole position* consolera. Está claro que esto va a estar muy, pero que muy reñido.

El del escocés es un título con prestigio, [*frenada largaaa*] como ya ha demostrado en las dos entregas anteriores, superándose siempre [*ojo nieveee*] a sí mismo. Quizá por eso los demás le han salido al paso, [*a ras!]* para intentar ponerle las cosas más difíciles todavía [*ojo barrooo*], algo que está todavía por ver [*cuatro derechaaa*]. Mejor que el escocés no se duerma en los laureles [*horquilla!]*, porque títulos como *WRC 2 Extreme* le van al rebufo.

El debate en redacción está al rojo vivo. Las opiniones se dividen a falta de la prueba definitiva: ver y probar ambos juegos finales (de momento, sólo hemos probado uno). Los analistas esperan pacientemente que llegue el momento y, como sabios profetas, van a retirarse del mundanal ruido para concentrarse mejor. El ya *casi famoso* primo del redactor jefe (vamos a enviarle a *GH* a ver si se hace famoso del todo) recorre los pasillos hablando solo, y quien una vez dijo «Lo mío es Colin» se plantea la posibilidad de cambiar de Dios.

Pero no sólo de coches vive *PSMag* este mes, y si no, fíjate: también tenemos un interesante reportaje sobre el primer Máster en Creación de Videojuegos de España (a ver quién se atreve a decir ahora que los *jugones* no van a hacer nada de provecho en la vida) y más juegos: fútbol con *Pro Evolution Soccer 2* y *FIFA 2003* para PSone (o *Esto Es Fútbol 3* para PS2); baloncesto (NBA Live 2003 para PSone); hockey sobre hielo (NHL Hitz 2003); *shooters* del calibre de *Time Splitters 2* y aventuras y plataformas de la mano de *Ratchet and Clank*, dos personajes que ya te presentamos en nuestro número anterior y que emanan carisma por todos sus polígonos. Y eso sin olvidar al resto de personajes que corren por las páginas de este número; desde vampiros discotequeros a dinosaurios feroces; pasando por militares curtidos y cyborgs T800.

Si alguien dijo que en la variedad está el gusto, este mes estamos «deliciosos».

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

Videojuegos en la Universidad — 020
Sí, ya puedes ir a clase de IA, preparar tus deberes de texturas, y tu trabajo de polígonos. Los videojuegos han llegado a la Universidad y ahora, los *jugones* también podemos hacer algo «de provecho» en la vida...

Klonoa Beach Volley — 036
¿Qué el verano ya ha terminado? ¿Pero quién ha dicho eso? Klonoa y sus colegas te esperan en la playa de la página 36 para un partido de Volley-playa. ¿Te atreves? Pues, hala, a por el bañador.

Colin McRae 3 — 070
¡Ya está aquí! ¡Por fin! Después de tanto tiempo, el buen hacer del escocés más famoso desde William Wallace arranca para la negra de Sony. Son muchos los meses que hemos esperado y grandes las expectativas cosechadas... ¿estará este Colin a la altura? Pasa YA a la página 70 y descúbrelo...

¡Suscríbete! — 096
Ahora que viene el frío invierno, ¿qué mejor que quedarse en casita jugando y no tener que salir ni al kiosko? Recibes tu revista en casa tan ricamente y además participas en el sorteo de una PSone con pantalla oficial ¿de verdad que vas a desperdiciar una ocasión como ésta? Mira que ya es la segunda que regalamos...

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



PREVIEWS

FIFA 2003 024
Empieza la temporada en PSone

NBA Live 2003 026
Conviértete en el mejor jugador de la NBA

Gundam Battle 027
¿Quieres pelea? ¡Pues a ver si te atreves con ellos!

Pro Evolution Soccer 2 028
Más adictivo que la liga real

Michael Schumacher Racing World 030
Emula a uno de los grandes de la F1 mundial

Red Faction 2 (PS2) 046
¿Quién dijo eso de que segundas partes nunca fueron buenas?

Reign of Fire (PS2) 047
Un planeta dominado por los dragones y un héroe para liberarlo

Tony Hawk Pro Skater 4 (PS2) 048
El rey del monopatín vuelve a sus dominios: arrodíllate

GTA Vice City (PS2) 050
El juego más gamberro de PS2 en la Ciudad del Vicio. ¡Si la Santa Inquisición levantara la cabeza!

Defender (PS2) 052
Versión en 128 bits del clásico arcade de los ochenta

Alpine Racer (PS2) 053
No apto para los que padezcan vértigo

Formula One 2002 (PS2) 054
Vuelve a quemar los neumáticos en PS2

Haven: Call of the King (PS2) 056
Llega el juego multiusos: ¡todos en uno!

WRC 2 Extreme (PS2) 058
Protege tu habitación... porque te salpicará el barro

REPORTAJES

Especial Tokyo Game Show 008
Desde la capital de los videojuegos

Videojuegos en la universidad 020
¿Quieres estudiar *videojuegos*?



REVIEWS

WRC arcade 032
El rally más divertido de PSone

Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 035
Lucha con Goku y sus amigos

Klonoa Beach Volleyball 036
¿Chicas deslumbrantes en bikini? No, animalitos peludos y encantadores

Largo Winch 038
Érase una vez un chico llamado Winch tan alto, tal alto, que le llamaban Largo

Treasure Planet (PS2) 060
Aventuras espaciales, isleñas e interplanetarias

Kingdom Hearts (PS2) 061
Un cuento maravilloso de Disney y Square

Terminator (PS2) 062
El futuro más oscuro se acerca a tu presente

TimeSplitters 2 (PS2) 063
Un *shooter* en primera persona de los de verdad

NHL Hitz 2003 (PS2) 064
Patines, palos y hombretones: la receta ideal

FIFA 2003 (PS2) 065
Reinventando el deporte rey, como cada año...

Ratchet & Clank (PS2) 066
Dos nuevos héroes, candidatos a reinar en el mundo de las plataformas

Conflict Desert Storm (PS2) 068
Haz el amor, no la guerra (a no ser que sea virtual)

tation Magazine

The Thing (PS2) 069
Sabrás lo que es el miedo y la angustia...

Colin MacRae Rally 3 (PS2) 070
El primer Colin en 128 bits. ¿Podrás soportarlo?

Blade 2 (PS2) 073
El regreso del vampiro más chulo de todos los tiempos

Dino Stalker (PS2) 074
Capcom resucita a los dinosaurios, los corta en polígonos y los cuela en PS2

Esto es Fútbol 2003 (PS2) 075
¡Y aquello también!

SECCIONES

Proyecto Play 006
Tony Hawk se entrena en PSone

Loading 008
Noticias frescas y jugosas

Clasificados 042

Concurso WRC arcade 045

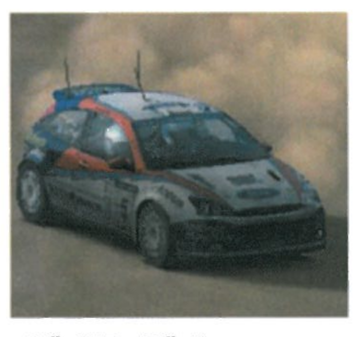
Feedback 076
Haznos la pelota. Nos encanta

Concurso Prisoner of War 078

Otros límites 079
Novedades en cine, vídeo, DVD y música

Periféricos 082
Pantalla LCD oficial para PSone

Play SOS 084
Formula One Arcade • Stuart Little 2



Colin McRae Rally 3



GTA Vice City



Blade 2



Esto es Fútbol 2003

ESPACIO CD

Tras la teoría, un poco de práctica



FIRE BUGS
JUGABLE

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
JUGABLE

ATLANTIS, EL IMPERIO PERDIDO
JUGABLE

MUSIC 2000
JUGABLE

COLIN MCRAE 2.0
JUGABLE

GUNFIGHTER
JUGABLE

SILENT BOMBER
JUGABLE

COMAND & CONQUER
JUGABLE

LEGEND OF DRAGOON
JUGABLE

BLITTER BOY (Yaroze)
JUEGO COMPLETO

SNOWBALL FIGHT (Yaroze)
JUEGO COMPLETO

BOUNCER 2 (Yaroze)
JUEGO COMPLETO

LILO & STITCH
VÍDEO

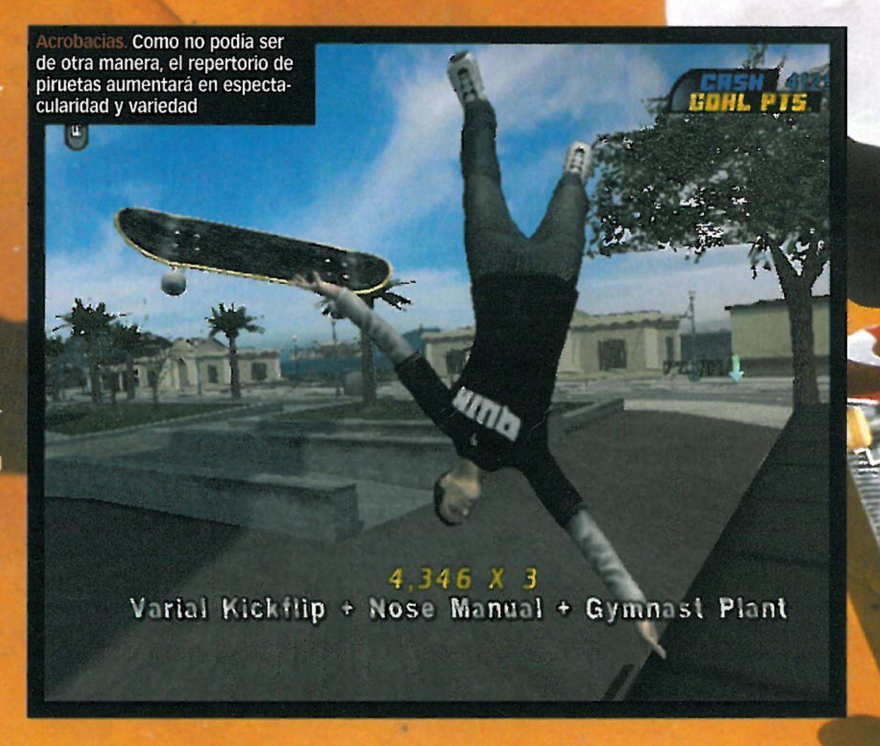
Tony Hawk's Pro Skater 4

- LA CUARTA ENTREGA DEL MEJOR JUEGO DE SKATE QUE SE HAYA CREADO NUNCA
- UNO DE LOS PRÓXIMOS BOMBAZOS PARA PSone
- INCLUSIÓN DEL LEGENDARIO SKATER BOB BURNQUIST
- ESTAMOS HABLANDO DE TONY HAWK'S 4, ¿TE HACEN FALTA MUCHOS DETALLES?

Aunque muchos puedan tachar a la magnífica serie *Tony Hawk's Pro Skater* de poco realista, la verdad es que se trata del mejor juego de *skate* que haya pisado nunca territorio consolero. Un sistema de control sublime, unos gráficos preciosos, una animación asombrosa... Todo lo que envuelve a *THPS* parece tener algo especial. Si te gustan los deportes extremos, adorarás esta serie y, si no te gustan los deportes extremos, te gustará igual. E incluso podrías acabar comprándote una tabla de *skate* de verdad, como hizo nuestro redactor jefe... y casi se rompe la crisma el muy incauto.

Por ahora no tenemos muchos detalles acerca de la cuarta entrega de *THPS* para PSone, pero podemos adelantarte ya que incluirá algunas novedades más que suculentas, como un nuevo modo carrera, escenarios mucho más grandes y los mejores *skaters* del planeta, incluido el archifamoso Bob Burnquist. Seguro que estarás de acuerdo con nosotros en que se va a tratar de uno de los juegos más importantes de la próxima temporada. *THPS2* dejó el listón muy alto, un listón que superó la versión para PS2 de *THPS3*, pero la versión para PSone se quedó un poco corta. Se trataba de un muy buen juego, pero no tanto como hubiéramos querido.

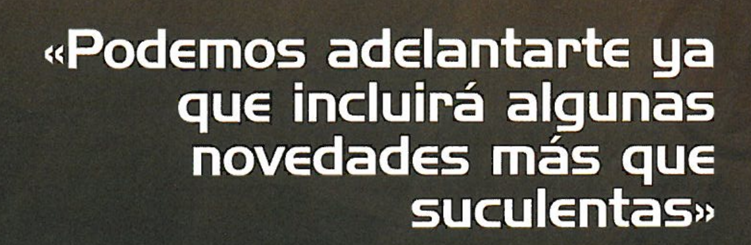
Por eso mismo esperamos que esta cuarta entrega supere todo lo que hemos visto hasta ahora.



Acrobacias. Como no podía ser de otra manera, el repertorio de piruetas aumentará en espectacularidad y variedad

¿QUÉ? Acrobacias y piruetas a lomos de una tabla de madera con ruedas ¿QUIÉN? Los chicos de Activision, creadores de los tres títulos anteriores





Conversaciones. El nuevo modo carrera nos permitirá hablar con la gente y serán los peatones que nos encontremos en los escenarios quienes nos digan los objetivos que deberemos cumplir



SCORE: 0
0:00
575 X 1
Skitchin

¿Has visto eso? Pues el juego esconde esta sorpresa y muchas otras más que ya te contaremos más adelante...

¿CUÁNDO? Muy pronto, este invierno ¿POR QUÉ? Porque es la mejor serie de *skate* del mundo

LOADING...

NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

ESTE MES EN LOADING

PÁG. 11



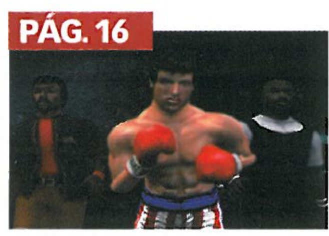
DEVIL MAY CRY 2
Dante vuelve... y muy bien acompañado, por cierto

PÁG. 14



DRIVER 3
¡Ten cuidado al cruzar la calle!

PÁG. 16

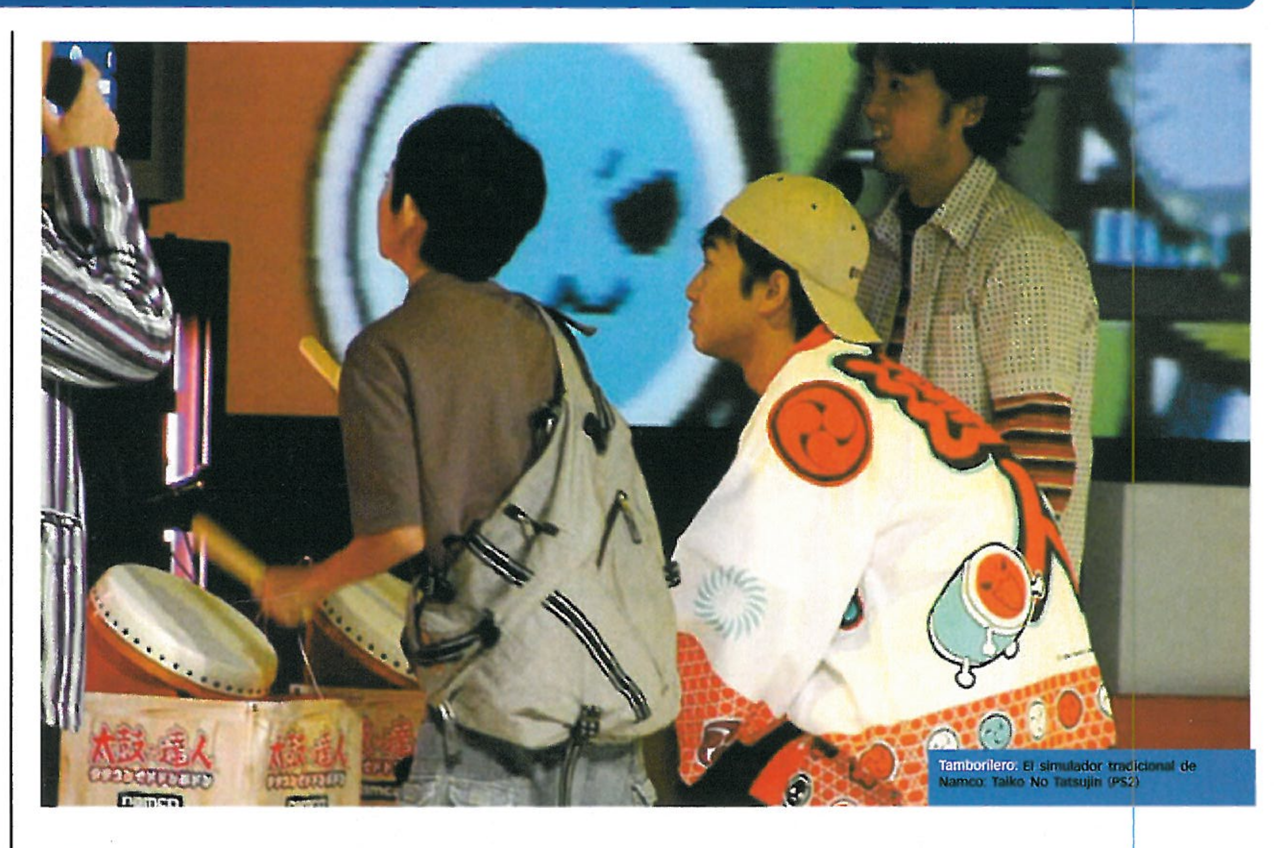


ROCKY
Stallone se sube al *ring* virtual

PÁG. 18



PUBLICIDAD Y VIDEOJUEGOS
¿Ulala anunciando champú?



Tamborilero: El simulador tradicional de Namco: Taiko No Tatsujin (PS2)

TOKYO GAME SHOW 2002

NOS VAMOS A JAPÓN

La última gran feria del año



Konnichi wa! Saludos videojueguiles desde la tierra del sol naciente, donde el Tokyo Game Show, la feria de software más importante de Asia, abrió sus puertas del 20 al 22 de septiembre en la capital japonesa. Y *PSMag* estaba allí.

«40 millones de consolas PS2 en 30 meses». Con esta frase iniciaba Ken Kutaragi, el *padre* de la criatura y presidente ejecutivo de Sony Computer Entertainment, su papel protagonista en el Tokyo Game Show de este año. Esta edición registró un total de 134.042 visitantes venidos de todas las partes del mundo. Después del monumental E3 del mes de mayo en Los Angeles, Psone y PS2 seguían dando que hablar en el país del *sushi*.

HEROINA DEL ESPACIO EXTERIOR

En esta edición 2002 del Tokyo Game Show, la calidad prevaleció ante la cantidad. Sólo Blizzard, conocidos por las famosas sagas *Diablo* y *Warcraft* para PC, dieron a conocer un título nuevo que promete ser todo un *hit*: *StarCraft: Ghost*. Como era de esperar, esta aventura de acción en tercera persona (con lanzamiento hacia finales de 2003) tendrá como escenario todo el universo de estrategia a tiempo real visto en StarCraft para PC y en el Expansion Pack *StarCRaft: Brood War*. ¿Y por qué el subtítulo Ghost, entonces? –te preguntarás–, pues porque la prota femenina (Nora) pertenece a una unidad especial que se llama así. Este es el segundo intento para con-

vertir lo que fuera un gran éxito de PC; ya en 1998 Mass Media lo programó para Nintendo 64. En esta ocasión, Blizzard trabaja codo con codo con Nihilistic Software, la compañía que produjo *Vampire: The Masquerade* para PC en 2000.

SILENT GEAR KONAMI

Después de que se anunciara en la pasad edición del E3, y de que viéramos en video la presentación de ***Metal Gear Solid 2: Substance***, queríamos saber más. El *stand* de Konami estaba repleto de demos jugables de la última aventura de Snake, el tipo más duro del tercer lugar. En palabras de Hideo Kojima, creador de la saga: «Muchos *fans* pedían el regreso de Snake. *Snake Tales*, uno de los modos de juego, contará con cinco misiones. Además, ahora Snake podrá utilizar una serie de armas que antes sólo podía emplear Raiden». Un imprescindible para todo buen *jugón* que se precie. Los japoneses lo tendrán en las tiendas a partir del próximo 19 de diciembre y en Europa está previsto para principios de 2003.

Otro título impactante para PS2 es ***Zone of the Enders 2: The 2nd Runner***, la segunda entrega de este título de *mechs* y acción, prevista también para principios de 2003. Esta vez, el *look* de moda, el *cell*-shading, es ideal para enfatizar el estilo *anime* de este título, que, por cierto, cuenta con la supervisión del mismo Hideo Kojima. Junto a él, su colaborador más famoso, Yoji Shinkawa, diseñador de los personajes de la saga *MGS* y *ZOE*. El tercer peso pesado de Konami es ***Silent Hill 3***, jugable en esta feria. El equipo de desarrollo de Konami Tokyo descubrió las últimas novedades acerca del argumento: Mientras visita un centro comercial, Heather es «transferida» a un paranoico mundo paralelo. Una nueva pesadilla que no da comienzo en el tenebroso pueblecito de Silent Hill…


¡Es ÉL! El creador de MGS, Hideo Kojima en el stand de Konami…



¿Y EUROPA, QUÉ?

Además de la enorme cantidad de juegos exóticos dedicados al mercado japonés, sólo un puñado de videojuegos llegarán a tierras europeas. Uno de ellos es ***Devil May Cry 2***, de Capcom. A pesar de que la primera entrega vendió más de un millón de copias en todo el mundo, jugabilidad y presentación han sido objeto de una cuidada revisión. En esta segunda parte, el jugador podrá elegir si controla a Dante o al nuevo «fichaje», Lucía. Como consecuencia, la historia se divide en dos argumentos que se irán entrelanzando a lo largo del juego.

¡Y todavía hay más! Sega presentó una versión de ***Shinobi***. El título de sigilo, tan famoso en los 80 y principios de los 90 en sistemas como la Megadrive y en recreativas,



Nada de *Final Fantasy XI*. Square sólo traía al sucesor de la serie *SaGa Frontier* (PSone) : *Unlimited SaGa* (PS2).



El stand de SEGA era uno de los más impresionantes. ¡Parecía un estadio!


¡Sólo para Japón! Edición limitada de la PS2 blanca…

¡TSUNAMI VIDEOJUEGUIL! EL TOP TOKYO



1. Metal Gear Solid 2: Substance (Konami, principios 2003)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty con un 100% más de Solid Snake



2. Silent Hill 3 (Konami, principios 2003)
Nueva definición de las palabras 'Horror' y 'Supervivencia'



3. StarCraft: Ghost (Vivendi, finales 2003)
Aventuras y acción herederas de triunfante StarCraft de PC



4. Devil May Cry 2 (Capcom, principios 2003)
¡Más acción! ¡Más héroes! ¡Más Demonios!



5. Final Fantasy I & II (Sony, N/D.)
Remake PSone de las dos primeras partes de la leyenda del rol



6. Zone of the Enders 2: The 2nd Runner (Konami, principios 2003)
Acción *Mech* de la mano de los creadores de *MGS*



7. Rygar: The Legendary Adventure (Tecmo, principios 2003)
Vuelve un arcade clásico gracias a la compañia de *DOA*



8. Mortal Kombat: Deadly Alliance (Konami, finales 2002)
¡Otro que vuelve! ¡y buscando pelea!

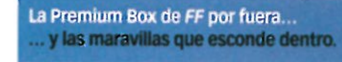


9. Clock Tower 3 (Capcom, N/D.)
Adventure de terror con argumento, obra de los autores de la saga *RE*



10. Shinobi (Sony, principios 2003)
La secuela para PS2 de los ninja clásicos de 8 y 16bit de SEGA





La Premium Box de *FF* por fuera...
... y las maravillas que esconde dentro.



Durante el fin de semana, se celebra el concurso de disfraces...

pasa de las dos a las tres dimensiones con todo lujo de animación, con Shurikens y Katanas en PS2, aunque originalmente, esta nueva versión de *Shinobi* iba a ser desarrollada para Dreamcast, el proyecto tuvo que ser pospuesto a principios de 2001. Ya imaginarás por qué... Y seguimos con los *remakes* de famosos arcades, porque también está casi a punto ***Rygar: The Legendary Adventure***, de Tecmo. Los padres de la saga *DOA* resucitan para PS2 aquella combinación de saltos y carreras. En cierto modo, el diseño de niveles está inspirado en el juego clásico 2D de los 80, pero no te pierdas el detalle: la banda sonora va a cargo de la orquesta sinfónica de Moscú y de la estrella de jazz británica Izzy.

¡Y NO OLVIDEMOS A PSONE!

Casi ocho años después de su lanzamiento en Japón, la oferta de juegos de 32 bits sigue siendo amplia. El repertorio va desde nuevos títulos que ya vimos en Londres y software para niños hasta series platinum; pasando por disparatados juegos de música con mandos especiales. Los días que precedieron a la feria, Sega lanzaba la conversión de la recreativa **MiniMoni: Shaker and Tambourine! Dapyon!** Este título de PSone incluye un tambor de plástico al estilo del kit Samba de Amigo para Dreamcast.

Square atraía a los visitantes con el *remake* PSone de **Final Fantasy** y **Final Fantasy II**. Las versiones en CD de los antiguos cartuchos SNES habrán llegado a las tiendas niponas a finales de octubre. Los fans más acérrimos de la saga de las sagas y los coleccionistas también tienen a su disposición el llamado «Premium Package», diseñado por el artista *FF* Yoshitaka Amano. La lujosa caja incluye un libro con ilustraciones y varias mini-figuras de acción. El lanzamiento de ambos títulos FF en territorio PAL (y a buen precio) es posible, ya que Sony Computer Entertainment Europa hizo algo parecido con Final Fantasy Anthology (que incluía FFIII y FFIV) y Final Fantasy VI este año... veremos.

LAS TERRORÍFICAS SECUELAS QUE TEÑIRÁN DE ROJO EL INVIERNO

SILENT HILL® 3

CUÁNDO 2003 **QUIÉN** KONAMI **DÓNDE** WWW.KONAMI.COM

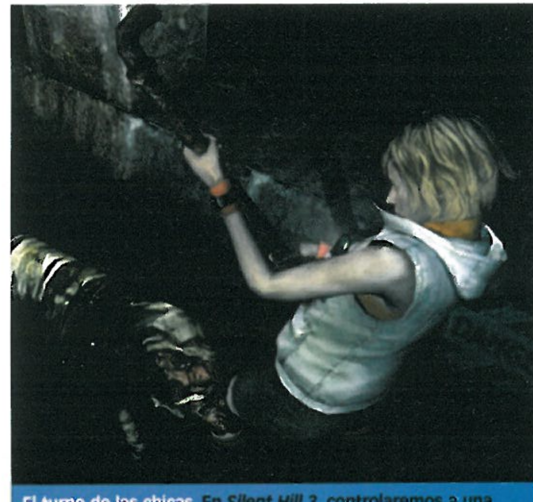
A LA DE TRES **Konami quiere asustarnos una vez más...**

Si todo marcha según lo previsto, el próximo año vamos a poder disfrutar de una nueva entrega de la ya mítica serie de Konami, *Silent Hill*. Los responsables de tan terrorífico juego nos han prometido que esta tercera parte llevará el género del *survival horror* a nuevas cotas de terror, gráficos más impresionantes, un uso del sonido magistral y unas historias y argumentos más adultos.

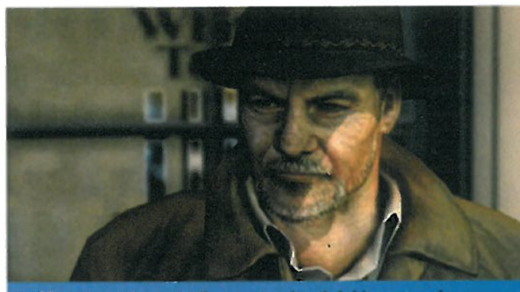
Silent Hill 3 está siendo desarrollado por el mismo equipo que creó las dos primeras partes y, nos están preparando secretos más oscuros, giros argumentales que ponen la piel de gallina y nuevas armas y personajes con los que lidiar... Por supuesto, la nueva hornada de monstruos será igual de asquerosa que en *Silent 1* y *2* y, los acertijos y *puzzles* requerirán de ti quemar un poco de materia gris.



Las dos primeras partes de esta saga nos aterrorizaron de verdad y, estamos convencidos de que pasará lo mismo con este nuevo título...



El turno de las chicas. En *Silent Hill 3*, controlaremos a una chica de armas tomar que deberá enfrentarse a los repugnantes monstruos de siempre



Gráficos asombrosos. El aspecto visual del juego será terrorífico e impresionante a la vez.

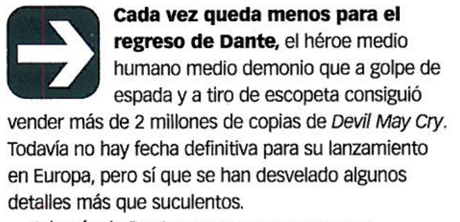
DEVIL MAY CRY 2





CUÁNDO 2003 **QUIÉN** KONAMI **DÓNDE** WWW.KONAMI.COM

MÁS DANTE **El héroe del siglo XXI regresa acompañado...**



Cada vez queda menos para el regreso de Dante, el héroe medio humano medio demonio que a golpe de espada y a tiro de escopeta consiguió vender más de 2 millones de copias de *Devil May Cry*. Todavía no hay fecha definitiva para su lanzamiento en Europa, pero sí que se han desvelado algunos detalles más que suculentos.

Además de Dante, que regresa con sus ya dos míticas pistolas, en esta secuela podremos controlar a otro personaje, Lucía, que troceará a los demonios con sus dos cimitarras. También sabemos que el juego será el doble de largo que la primera parte, que las animaciones estarán mucho más cuidadas, que habrá más escenarios, que los combates serán más feroces, que los movimientos serán más espectaculares y, un sinfín de características nuevas que seguro aumentarán el culto que recibe esta serie.

Esperamos que se confirme pronto la fecha de lanzamiento, puesto que ya se nos hace la boca agua con sólo de pensar en jugar con *DMC2*... ¿A vosotros no?





BLIZZARD ANUNCIA *STARCRAFT* PARA PS2



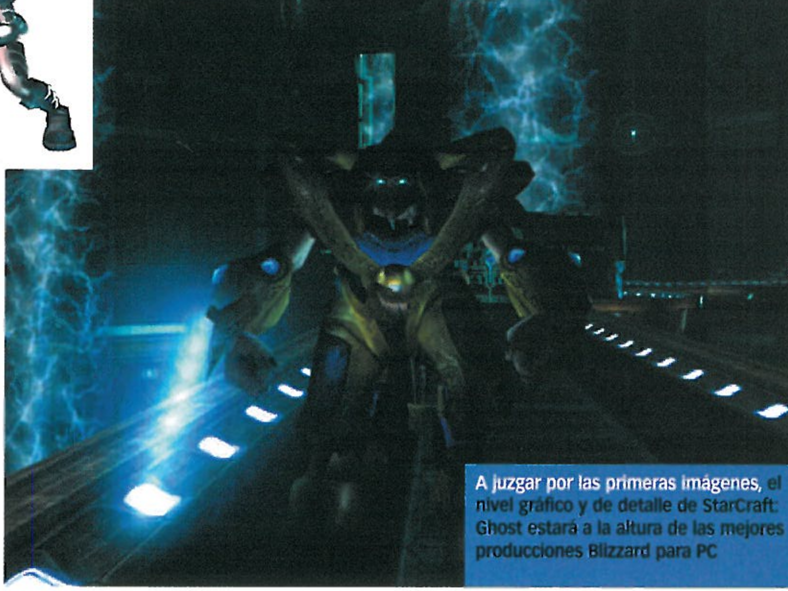
CUÁNDO NOVIEMBRE 2003 **QUIÉN** BLIZZARD **DÓNDE** WWW.BLIZZARD.COM

¡PRIMERAS PANTALLAS! Acción táctica en tercera persona

Tras los éxitos de crítica y público cosechados por las ya legendarias series *Warcraft*, *StarCraft* y *Diablo* en PC, Blizzard vuelve a sus raíces, es decir, a las consolas. Así lo anunció en el Tokio Game Show, donde la compañía hizo público que está desarrollando una nuevo juego para PS2 y otras consolas de nueva generación. Se trata de un juego de acción táctica en tercera persona ambientada en el universo *StarCraft* y que se titulará *StarCraft: Ghost*.

Blizzard no estará sólo en la aventura. Nihilistic Software (responsables de *Vampire: Masquerade* para PC) co-desarrolla el juego, que en Japón será publicado por Capcom y Blizzard.

La protagonista del juego es Nova, una unidad Ghost experta en espionaje y combate táctico gracias a 20 años de dura instrucción. Le esperan varias misiones unidas por una atractiva trama, desde batallas a escala planetaria hasta misiones en solitario. En todas tendrás que tomar inteligente y rápidas decisiones tácticas y dominar el arsenal a tu disposición para triunfar. Contarás con la ayuda de un traje especial que mejorará la fuerza, agilidad y velocidad de Nova. Las ricas texturas y los detallados modelos prometen un nivel gráfico 3D de lo más envolvente, a juzgar por las primeras imágenes. Aún queda un año para que podamos tenerlo en nuestras manos. Mientras, iremos informándote de todas las novedades que vayan surgiendo sobre *StarCraft: Ghost*.



A juzgar por las primeras imágenes, el nivel gráfico y de detalle de StarCraft: Ghost estará a la altura de las mejores producciones Blizzard para PC

AND THE WINNER IS...

CUÁNDO 1 DE OCTUBRE **QUIÉN** ADESE **DÓNDE** WWW.ADESE.ES

PREMIOS La industria premia a los videojuegos más vendidos



La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) entregó el 1 de octubre en el Círculo de Bellas Artes de Madrid los I Premios ADESE. El acto pretende ser el primero de una larga serie de iniciativas que apoyen el mundo del videojuego, objetivo principal de esta asociación integrada por Acclaim, Disney Interactive, Electronic Arts (EA), FX Interactive, Infogrames, Planeta DeAgostini Interactive, Proein, Sony, Ubi Soft y Vivendi Universal.Con el fin de mostrar este apoyo y difundir este mercado, se entregaron ocho galardones de oro a los videojuegos que han superado las cuarenta mil unidades vendidas y cinco de platino para los que han alcanzado las 80.000.El periodista Lorenzo Milá actuó como maestro de ceremonias de una jornada en la que triunfó EA. *And the winner is*:

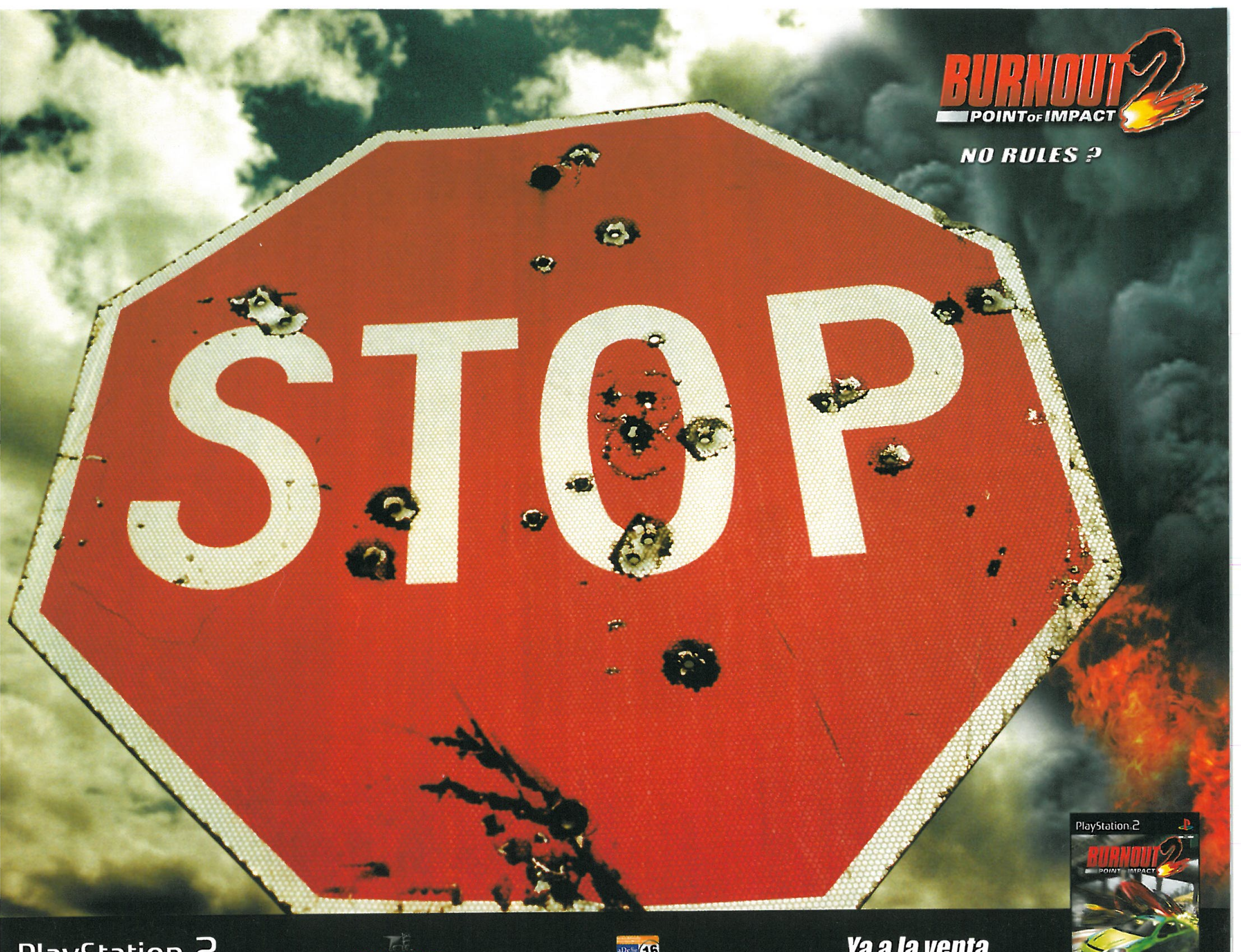
GALARDONES DE ORO:
- *Harry Potter y la piedra filosofal* para GBA. Electronic Arts
- *Devil May Cry* (PS2). Electronic Arts
- *World Rally Championship* para PS2. Sony
- *Empire Earth* (PC). Vivendi Universal
- *Real War* (PC). FX Interactive
- *FIFA Football 2002* en sus versiones para PC, PSone y PS2. Electronic Arts.

GALARDONES DE PLATINO:
- *Harry Potter y la piedra filosofal* en sus versiones para PC y PSone. Electronic Arts
- *Los Sims, primera cita* (PC). Electronic Arts
- *Comandos 2, men of courage* (PC). Proein
- *GTA III* (PS2). Proein

Los responsables de las compañías que asistieron a la entrega de premios centraron sus intervenciones en resaltar los problemas por los que atraviesa esta industria, entre los que destaca la piratería, que, como en otros sectores, causa estragos. Combatirla es, pues, otro de los principales objetivos de ADESE, asociación que pretende fomentar el conocimiento y protección de este sector que, a día de hoy, se ha situado junto con la música y el cine como una de las principales fuentes de ingresos del sector del entretenimiento y un mercado en franca expansión



Foto de familia de los representantes de las compañías galardonadas. El primero por la derecha es Lorenzo Milá, el genial presentador de Las Noticias de La 2 de TVE. Confesó ser un amante de los videojuegos y gran defensor de los mismos frente al acoso injustificado que ejercen una parte de la prensa en algunas ocasiones. Olé, Milá.


BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
NO RULES ?
STOP
PlayStation 2
BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
Acclaim
PlayStation 2
Criterion
GAMES
+16
Ya a la venta



HONG KONG ES MÍO Podrás ir y venir por donde te plazca, pero cuidado con los pobres peatones

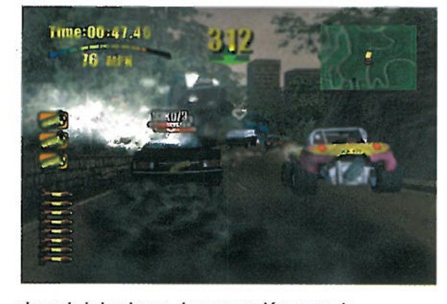
WRECKLESS, TAMBIÉN EN PS2

CUÁNDO 10 DE NOVIEMBRE **QUIÉN** ACTIVISIÓN **DÓNDE** WWW.ACTIVISION.COM

CONVERSIÓN Velocidad y adrenalina en Hong Kong

Wreckless: The Yakuza Missions, que salió en marzo y en principio en exclusiva para Xbox, también se lanzará para PlayStation 2. La compañía Stealth Studios es la que está desarrollando la conversión de este juego de conducción, acción y persecución por las calles de Hong Kong. La versión para la negra de Sony contará con 16 coches de última generación (dos más que la de Xbox) y 20 misiones con objetivos tan variopintos como perseguir los coches de transporte de la Yakuza, limpiar el camino por el que circula un autobús secuestrado antes de que choque y explote la bomba alojada en su interior o rescatar a un capitán de policía atrapado en un túnel destruido.

En *Wreckless* podrás elegir entre dos personajes: el miembro de un escuadrón anti Yakuza que trata de acabar con la violenta mafia o un agente secreto cuya misión es descubrir los lazos de corrupción entre la mafia y la policía.



La modalidad «Free Roam» te permitirá un total control sobre los escenarios, permitiéndote una absoluta libertad de movimientos sin ningún impedimento técnico. Los escenarios, además de ser interactivos, son totalmente destruibles.

Podrás destrozarlos sólo o junto a otros tres jugadores, ya que incluye Modo Multijugador.



QUÉ DOLOR... Podrás disfrutar de la deformación en tiempo real de los vehículos tras cada choque. ¡Y te darás muchos!

¡QUE VIENEN LAS LOMBRICES!

CUÁNDO 2003 **QUIÉN** TEAM 17 **DÓNDE** WWW.TEAM17.COM

¡NOVEDAD! Worms 3, el loco mundo de los gusanos 3D



En el número 60 de ***PSMag*** te informábamos de la triste desaparición de Eon Digital, editora y distribuidora inglesa de videojuegos que comercializaba, entre otros, los juegos de Team 17, el estudio de desarrollo que ha dignificado a los gusanos; al menos virtualmente. Ahora están inmersos en *Worms 3*, que será editado y producido por Activison y distribuido en España por Proein. Los términos del acuerdo establecen que Activison ha adquirido los derechos de publicación de todos los juegos inspirados en la serie *Worms* para las diferentes plataformas. *Worms 3* será el primero de la serie en 3D y contará con una increíble tecnología de escenarios totalmente destruibles y deformables. El humor, la difícil y variada jugabilidad, los gráficos coloristas de estilo *cartoon*, los armamentos surrealistas y la adictividad a mansalva seguirán siendo la marca de la casa.

La franquicia *Worms* nació en 1995 y nos ha dado títulos tan inclasificables en un solo género como *Worms World Party* (8/10 en *PSMag 62*) y *Worms Blast* para PS2 (7/10 en ***PSMag 65***), del se han vendido siete millones de unidades en todo el mundo.


¿Te acuerdas?

DRIVER 3 CALIENTA MOTORES EN PS2

CUÁNDO 2003 **QUIÉN** REFLECTIONS **DÓNDE** WWW.ES.INFOGRAMES.COM

¡CORRE! Tanner regresa a la calle, mira bien antes de cruzar

Pocos han sabido exprimir un género tan explotado como el de las carreras de coches como Reflections, que le ha dado otra vuelta de tuerca al género de la conducción con grandes dosis de acción, aventura y muchos caballos. Los responsables de *Driver* (9/10 en *PSMag 29*), *Driver 2* (10/10 en *PSMag 47*) y *Stutman* (10/10 en *PSMag 69*), están desarrollando *Driver 3* para la negra de Sony. Si seguimos un razonamiento lógico, el tercero de la serie será la repanocha consolera. Si *Driver 2* fue el eslabón definitivo entre PS1 y PS2, apurando al máximo las capacidades de la gris que ahora es blanca, ¿qué no conseguirá con la potencia que ofrece la negra de Sony? Claro que no debemos confiarnos porque el mundo de los videojuegos es, a veces, ilógico e incomprensible. De momento, no pecaremos de herejes, seguiremos creyendo ciegamente en Reflections y rezaremos para que los dioses de los polígonos lleven su talento por buen camino. Amén.



INSOMNIAC GAMES

Machacados. Aniquilados. Terminados. No te confundas Chairman Drek . No te vengas arriba. Yo soy Ratchet y aquí, mi amigo, es Clank. Y esto, no es un juego. Bueno, sí, pero muy serio. ¿Te crees que puedes ir por ahí mangando piedras del Sistema Solar para crearte un planetita a tu medida? ¿De qué vas Chairman Drek? Mi colega y yo estamos dispuestos a saltar de mundo en mundo, de galaxia en galaxia, para reducir a chatarra a cada uno de tus engendros mecánicos. Y no vamos a hacerlo con las manos vacías, no. Tenemos todo un arsenal para poner en órbita a tus robotijos. ¿Te dice algo el lanzallamas "Pyrocitor"? ¿Te suena el "Cañón Succionador"? ¿Y el destructivo "Devastador"? Ponte a temblar Chairman Drek. Porque como me eche tu cara encima te voy a apretar bien las tuercas.

PlayStation 2

www.ratchetandclankgadgets.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

es.playstation.com

DESAFÍO TEKKEN 4

CUÁNDO MARZO 2003 QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

TORNEO España ya tiene representante para el Iron FistTournament Europeo

Tras dos semanas de duro entrenamiento, el 21 de septiembre se disputó el Torneo *Tekken 4* organizado por Sony en colaboración con El Corte Inglés. Los aficionados a esta mítica saga pudieron probar su última entrega dos semanas antes de que saliera a la venta en todas las tiendas de la conocida cadena de distribución. Un total de 3.259 jugadores participaron en el torneo, cuya fase final se disputó en el modo *Tekken Force*.

La mejor puntuación la obtuvo Miguel Meaurio (Bilbao) con 163.000 puntos. La segunda mejor puntuación fue de 157.964 puntos y se registró en Alicante. El tercer lugar lo ocupa un jugador granadino que alcanzó 134.145 puntos.

Desde aquí felicitamos al ganador del torneo y le animamos a seguir entrenando para dejar el pabellón bien alto ya que puede llegar a ser coronado Campeón Europeo del Iron Fist Tournament que se celebrará en marzo en Londres. ¡Suerte!



ROCKY VUELVE A BOXEAR

CUÁNDO 11 DE NOVIEMBRE QUIÉN RAGE DÓNDE WWW.ROCKY-THE-GAME.COM

¡DE CINE! «El potro italiano» se sube al ring en PS2

Rocky, nuestro querido Rocky, el boxeador más famoso del mundo, ése con el que hemos llorado, sufrido y subido y bajado decenas de veces la escalinata de la ciudad de Filadelfia en la que endurecía sus cuadriceps y gemelos, vuelve a los cuadriláteros. Pero esta vez no lo hará en el gran pantalla, sino en PS2. Desarrollado por Rage, *Rocky the Game* se basa en la serie cinematográfica protagonizada por Sylvester Stallone. Además del «Potro italiano» aparecerán los principales personajes de cada una de las cinco películas: Apollo Creed, Clubber Lang, Iván Drago y Tommy Gunn. Pero lo mejor de todo es que podrás dar golpes a diestro y siniestro al ritmo de la banda sonora original.

Podrás boxear en cuatro modos de juego distintos. En el Modo Película revivirás la ascensión a los Pesos Pesados de Rocky Balboa enfrentándote a los cinco púgiles principales de las películas. El Modo Exhibición te permitirá elegir a cualquiera de los boxeadores que hayas desbloqueado y competir en combates contra un amigo o un rival aleatorio. En el Modo Sparring podrás perfeccionar tus habilidades como boxeador haciendo guantes con tres *sparrings*. Por último, el Modo Torneo Fuera de Combate enfrentará a 16 púgiles luchando por permanecer invictos. Y no olvides entrenarte antes de subir al ring: asentadillas, saco, hacer guantes, saltar a la «comba»...

Un realista sistema de daños físicos, más de 256 movimientos y realistas animaciones y escenarios son algunas de las características que Rage promete para su próximo lanzamiento. Seguiremos informando..



LLANTO ¿Recuerdas esta escena de la peli? Si no lloraste y moqueaste es que eres un trozo de carne con ojos. ¡Ni eso!



RAYOS Y CENTELLAS. Cuidadín con las descargas eléctricas, te dejan sin vida

MINORITY REPORT

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN PROEIN DÓNDE WWW.ACTIVISION.COM

DE TEMPORADA Activision convierte la película de Spielberg en un videojuego de acción y aventura

***Minority Report*,** el juego, estará disponible para PS2 en los estantes de los comercios dos meses después del estreno en España de la película. La prisas por no retrasar aún más el lanzamiento del videojuego y que éste llegue a tiempo a la campaña de Navidad han provocado que Activision no localice ni subtitule el juego, que estará en inglés. Afortunadamente, apenas existen diálogos y las instrucciones que de vez en cuando se te irán proporcionando a lo largo del juego no son excesivamente difíciles. Quizá tengas que echar mano del diccionario pero no será necesario que te matricules en una academia de inglés.

Encarnas al protagonista de la película, el jefe de la Unidad Pre Crimen John Anderton que, dicho sea de paso, no tiene un polígono de parecido con Tom Cruise, que no ha cedido sus derechos de imagen. Deberás ir cumpliendo objetivos a los largo de 41 niveles repartidos en 15 zonas de juego. Comienzas sin ningún arma a tu disposición, así que deberás enfrentarte a tus enemigos en combates cuerpo a cuerpo con movimientos intuitivos y un control bastante sencillo. Según vayas avanzando conseguirás dinero con el que adquirir maniobras de combate y armas en el mercado negro. Entre ellas, las granadas de impulsos eléctricos y las porras que provocan vómitos. En algunos niveles podrás utilizar el Jet Pack para volar, agarrar a los malos por las solapas y lanzarlos contra otros malos, por una barandilla o contra los escenarios interactivos, destrozando cristaleras. La física del juego es muy realista y el nivel gráfico es muy alto. En la versión *alpha* que ***PSMag*** ha tenido la oportunidad de probar, esta característica es especialmente apreciable en los efectos de fuego (increíble el efecto visual del chorro propulsor del Jet Pack) y en el efecto desenfocado que provocan los campos de fuerza que dispara el *Concusion rifle*. La perspectiva de la cámara automática es en tercera persona pero puedes manipularla con el *stick* derecho.

Además del armamento y de los artilugios, de las secuencias de vídeo, del nombre del protagonista y de algunos niveles (como el de las arañas-robots), otra de las coincidencias entre la película y el juego es la publicidad... no subliminal, sino absolutamente descarada. Al menos no nos engañan...



DE PELÍCULA Los desarrolladores de *Spider-Man: The movie game* son los mismos que han convertido en polígonos la licencia de *Minority Report*



¡QUEMA! El nivel gráfico y de detalle es muy alto, tanto como este salto

VIVE TU AVENTURA...

...Y CONSIGUE EL REGALO DE LOS DIOSES













Summoner™ 2

COMPLETA LA PROFECÍA DE MAIA A TRAVÉS DEL ATRACTIVO Y CAUTIVADOR ARGUMENTO QUE RODEA A LA EVOLUCIÓN DE ESTE PERSONAJE.

LUCHA CONTRA TUS ENEMIGOS EN TIEMPO REAL, CON EL RENOVADO SISTEMA DE COMBATES.

TRANSFORMA EL "LENGUAJE DE LOS DIOSES" DENTRO DE 12 PODEROSAS FORMAS DE CONVOCAR, DESDE SANGRIENTO JUGGERNAUT HASTA LA ESPADA DE TIERRA.

EXPLORA MÁS DE 30 EXÓTICAS E IMAGINATIVAS LOCALIZACIONES EN 3D

PlayStation 2



www.summoner2.com





CAMPAÑA INGLESA POR UNOS VIDEOJUEGOS MÁS BARATOS

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN FAIRPLAY DÓNDE WWW.FAIRPLAY-CAMPAING.CO.UK

HUELGA Proponen no comprar videojuegos del 1 al 8 de diciembre

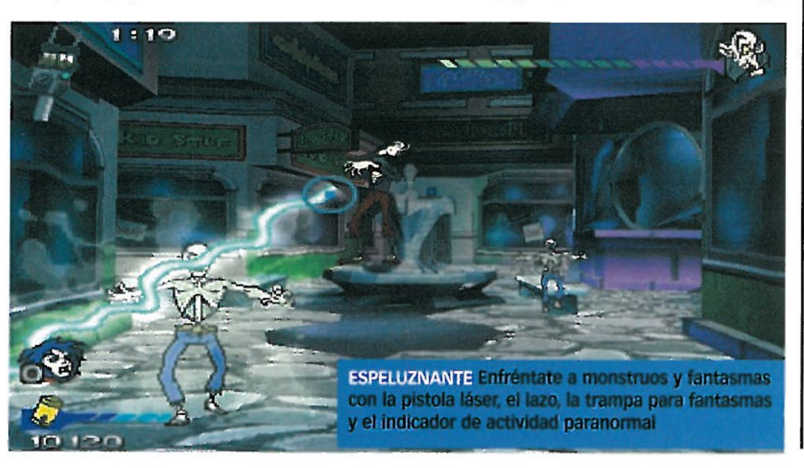
Los jugadores británicos han iniciado una campaña en el Reino Unido que, bajo el nombre de FairPlay y con el lema «Los videojuegos son un robo. Te están estafando», pretenden llamar la atención de la industria para que bajen el precio de los videojuegos, que pueden llegar a costar hasta 70 euros. Su objetivo es que el precio medio de los títulos nuevos sea de unos 30 euros.
La campaña cuenta con el apoyo de importante y prestigiosas revistas del sector y de figuras tan relevantes como Peter Molyneux (Lionhead) y Charles Cecil (Revolution).
Como medida de protesta contra el actual precio de los videojuegos, FairPlay propone que no se compre ninguno entre el 1 y el 8 de diciembre. La campaña se apoya en las pérdidas sufridas por muchas compañías en los últimos meses y considera que una rebaja en el precio de los juegos incrementaría las ventas.

FANTASMADAS EN PSONE

CUÁNDO DISPONIBLE QUIÉN VIRGIN DÓNDE WWW.VIRGIN.ES

TODOS LOS PÚBLICOS Arcade y aventuras con Extreme Ghostbusters

La ciudad ha sido invadida por hordas de espectros y seres paranormales, sembrando el pánico entre la población. Es el momento de pedir ayuda a la unidad especial cazafantasmas, expertos profesionales en *enchironar* espectros y seres de otro mundo. *Extreme Ghostbusters* traslada a PSone el fantástico y cómico mundo de la película y la serie *Ghostbusters*. Así que ve preparando la mochila de protones y lánzate, pistola láser, lazo y trampa para fantasmas en mano, a enfrentarte a los enemigos más terroríficos: vampiros, fantasmas, zombis... Gracias al Modo Entrenamiento aprenderás a manejar tu equipo de avanzada tecnología a medida que vas progresando en los niveles y aplicar los conocimientos adquiridos en el Modo Arcade o en el Modo Aventura. *Extreme Ghostbusters*, compatible con pistola, es para uno o dos jugadores de todas las edades.



ESPELUZNANTE Enfréntate a monstruos y fantasmas con la pistola láser, el lazo, la trampa para fantasmas y el indicador de actividad paranormal

LA PUBLICIDAD INVADE LOS VIDEOJUEGOS



En un mundo cada vez más competitivo y consumista, la publicidad y el marketing son armas indispensables para ganar clientes, consumidores o usuarios. La publicidad copa nuestra vidas: en la televisión, en las vallas que vemos por la calle, en los autobuses en los que montamos, en la camiseta de nuestro deportista favorito, en los campos de fútbol, en las series de televisión y ahora, también, en los videojuegos. Conscientes de su difusión, las multinacionales se han dado cuenta del potencial de los videojuegos como vehículo publicitario y ya empiezan a verse los primeros casos. Como el acuerdo al que han llegado Interplay y la compañía norteamericana de bebidas Bawls para incluir la marca en *Run Like Hell*. El protagonista de este *survival horror* recuperará energía y salud cada vez que acuda a las máquinas expendedoras de la bebida diseminadas a lo largo del juego. También Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con McDonalds e Intel para incluir sus productos en el esperado *Los Sims on-line*. Los jugadores podrán adquirir ordenadores con procesadores Intel que les permitirán, por ejemplo, montar cibercafés o invitar a amigos a jugar a casa. Y, por supuesto, verán su fidelidad recompensada con más rapidez y mejor lógica que los que utilicen procesadores de otras marcas. Asimismo, podrán adquirir franquicias del gigante de las hamburguesas con las que ganar muchos «simoleons» o acudir como clientes a un local de la cadena para satisfacer rápidamente su apetito. Con la ventaja añadida de que los personajes de los videojuegos no engordan ni padecen del estómago. Al menos de momento.
Otro claro ejemplo de esta tendencia es *Minority Report* que, como en la película, tiene espacios publicitarios en sus escenarios. Y puedes estar seguro de que no es por recrear con la mayor fidelidad posible la realidad que nos rodea, sino por los ingresos extra que les reporta.
No sabemos hasta qué punto llegará esta nueva forma de publicidad en la que, desde luego, ganan todos menos los jugadores. Quizás llegue un día en que entre nivel y nivel, o justo en el momento en que vayas a acabar con el malo de turno, un vendedor poligonal irrumpa en pantalla para sugerirte que continúes la partida «después de la publicidad». Será el momento de volver al dominó, al tute y al parchís.

COMANDOS DE ÉLITE EN PSONE

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN LSP DÓNDE WWW.VIRGIN.ES

TIROS Y PLATAFORMAS Terroristas del mundo, ¡TEMBLAD!



CT Special Forces te meterá de lleno en un comando de élite compuesto por fuerzas de intervención especiales contra-terroristas combinando acción, plataformas y modos de disparos. Podrás jugar como uno de los tres agentes especiales del comando: un paracaidista, un francotirador y un piloto de helicópteros. El árido desierto, escarpadas montañas nevadas, la jungla hostil y una ciudad situada son los escenarios en los que se desarrollan los 12 niveles del juego. Para culminar con éxito tus objetivos contarás con armas como un rifle francotirador y un rifle de asalto con alcance láser con lanzadores de cohetes, llamas y de garfios de apresamiento. Al final de cada zona de batalla te enfrentarás con señores de la guerra armados hasta los dientes, así que no desperdicies tus energías porque te harán mucha falta.
Además, el modo «Desafío Multijugador» incluye otros cuatro niveles para dos personas que te permitirán poner a prueba tu resistencia y puntería al enfrentarte a otro agente especial en una frenética carrera contrarreloj. ¡Queremos uno ya!


TEKKEN 4
ROUND 2
FIGHT
La vida es pura lucha.
Entrénate con Tekken™ 4.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
namco



VIDEOJUEGOS EN LA UNIVERSIDAD

Seguro que más de uno, alguna vez, habrá oído aquello de «niño, deja la consola y ponte con los libros, que si no estudias, no vas a hacer nada bueno en la vida». Para muchos, estudios y videojuegos son dos polos opuestos; lo primero es lo que hacen los chavales «de provecho» y lo segundo es cosa de *vaguetes* remolones que no abren los libros ni el último día de curso porque se pasan las horas jugando con «la Play». Pero, ¿qué dirían tus padres si supieran que los videojuegos son materia universitaria?



Mano a mano: Esto es Duality, un juego obra de los alumnos sobre hombres y máquinas en el futuro

El *Institut Universitari de l'Audiovisual* (IUA), junto con el *Institut d'Educació Contínua* (IDEC) i la *Estació de la Comunicació* de la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona), ofrecen a partir de este otoño (del 1 de octubre de 2002 al 20 de junio de 2003) el máster en creación de videojuegos. El objetivo de este curso es formar a los alumnos en la concepción, los métodos y las herramientas necesarias para la creación de videojuegos desde cuatro ámbitos de acción: diseño, programación, arte y gestión de proyectos.

PSMag quiso saber algo más, y hasta allí nos acercamos para que sus directores, Santi Fort y Daniel Sánchez-Crespo, nos contaran cómo funciona este curso.

Santi Fort participa en trabajos de creación para televisión y publicidad. Anteriormente trabajó como animador sénior de Animatica, del grupo Filmtel. Ha participado en proyectos que han sido reconocidos y galardonados en varios festivales, así como en congresos nacionales e internacionales. Ahora es profesor del Máster en Artes Digitales de la Universitat Pompeu Fabra. En el Máster en Creación de Videojuegos, Santi es el responsable de la parte de diseño. **Daniel Sánchez-Crespo**, ingeniero informático por



PROGRAMA

A lo largo del itinerario común, los alumnos aprenden los principios fundamentales necesarios para la creación de videojuegos, necesarios tanto para programadores como para diseñadores (tecnología básica, generación de contenidos básica, *management* y diseño de videojuegos) Después, se especializarán en diseño o programación según sus preferencias, y recibirán formación específica dentro de su ámbito de acción: la creación del código de un videojuego o el diseño y la elaboración de contenidos (gráficos, sonido, etc.)

Los contenidos de la especialidad de diseño son modelado, texturado, audio, interfaces y dirección de arte. En la especialidad de programación, los contenidos son programación gráfica, inteligencia artificial, programación de red, lógica, programación de audio y gestión.

Para más información, puedes dirigirte a www.iua.upf.es/docencia/postgraus, mandar un correo a info.postgraus@iua.upf.es o llamar al teléfono 93 542 18 00



Concentración plena: Aquí se viene a trabajar... en juegos

la Universitat Politécnica de Catalunya, ha organizado cursos de videojuegos en diversas universidades del país y tiene unos 40 artículos publicados en *Byte Magazine España*, *Game Developer Magazine*, o en el portal *Gamasutra*, además de ser miembro del comité de revisión de cursos de Siggraph, del que es asistente habitual. También es fácil verle en la Game Developer's Conference. Fue por afición personal que empezó a introducirse en el mundo de los juegos, y ahora codirige, junto con Santi Fort, el máster en Creación de Videojuegos. Él es quién lleva la parte de programación y quién respondió a nuestras preguntas. Aquí tienes lo que nos contó...

PSMag: ¿Cómo empezó todo esto?
Daniel S-C: Hace dos años, en Navidad, recibí una llamada de Josep Blat, director del departamento de tecnología, proponiéndome un Máster sobre videojuegos. Yo había impartido algo sobre el tema, pero a nivel de asignatura optativa, así que Santi –que ya estaba allí– y yo empezamos a darle vueltas a la idea y preparamos un plan de estudios bastante ambicioso, que en su primera edición fue un postgrado de creación de videojuegos. Tuvo bastante éxito, así que este año decidimos darle unos retoques.

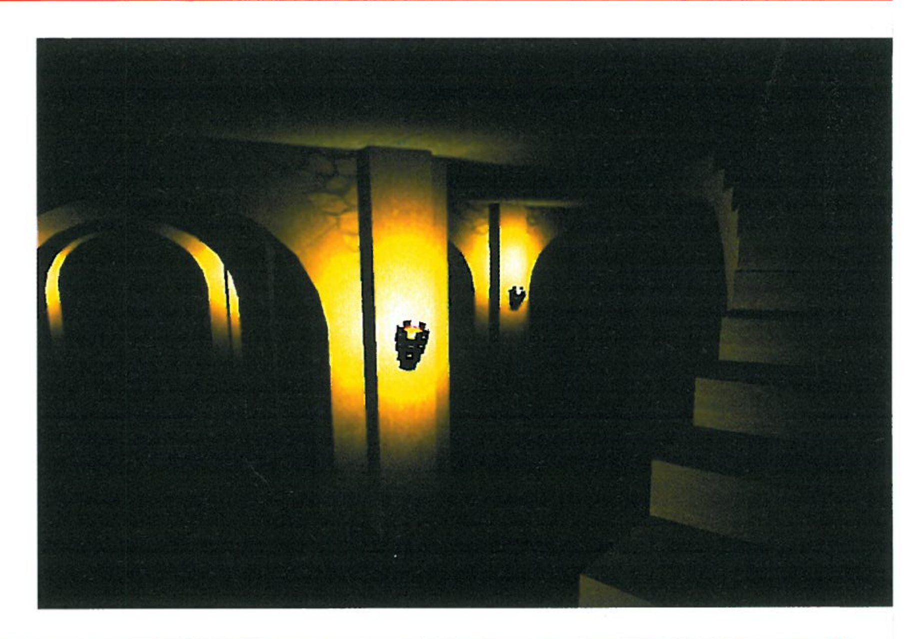


¡Mira!: todas las pantallas son obras de los alumnos

PSMag: Cuéntanos cómo está organizado el curso...
Daniel S-C: El Máster de creación de videojuegos tiene una duración de 400 horas y un valor académico de 40 créditos. Está compuesto por un itinerario común y dos especialidades, Diseño o Programación, más un proyecto de final de Máster que se lleva a cabo con la supervisión y la ayuda de los profesores. Los alumnos asisten tanto a clases teóricas como prácticas, además de tener la oportunidad de acudir a conferencias de profesionales de primera fila. El año pasado, entre otros profesionales destacados, se invitó a Ernest W. Adams, diseñador jefe de Bullfrog y uno de los fundadores de la IGDA (International Game Developers Association) y a Adam Valdez, que trabaja para Weta digital en los efectosespeciales para las películas de *El Señor de los Anillos*.

PSMag: ¿Qué requisitos son necesarios para matricularse en el master de Creación de Videojuegos?
Daniel S-C: Vamos a ver, se pide un título universitario, pero no es indispensable, ya que también está abierto a profesionales con experiencia en el sector audiovisual digital y de la comunicación interactiva. Lo que si es indispensable es saber inglés, porque la mayor parte del material está en este idioma.

Para la especialidad de diseño hay que saber dibujar y tener experiencia con programas de manipulación de imagen y/o de sonido, mientras que para la de diseño, se recomienda dominar el C/C++, geometría euclidiana básica (vectores, matrices). Los candidatos entregan su currículum y la dirección hace una selección de acuerdo con el nivel.



¡Capturados! Esta es la sala y estos son los trajes

EL EQUIPO

El equipo que tienen a su disposición los alumnos que cursan este Máster es el mismo que encontrarían en un estudio profesional. Cuentan con una aula exclusiva a la que pueden acudir en cualquier momento del día, incluso durante el fin de semana; un estudio de grabación, y una completísima biblioteca especializada en videojuegos (abierta todos los días hasta la 1:30 de la madrugada) en la que se van acumulando libros especializados, revistas, vídeos y videojuegos.

Otro lugar de interés es la *Game Lobby*, una sala que alberga una colección de antiguas videoconsolas (Atari 2600, VES, Sega Saturn, Megadrive...) y videojuegos *clásicos*; para entendernos, los «históricos», porque también hay que estudiar *historia*...

Daniel Sánchez-Crespo nos mostró la sala de capturas de movimientos y algunos de los trabajos realizados por los alumnos.

¿Te imaginas diseñar al protagonista de tu propio videojuego y luego crear sus movimientos con tu propio cuerpo, enfundado en un traje negro con pequeñas esferas blancas en las articulaciones? Tus movimientos serán captados por el ordenador, y a partir de ellos, tu personaje se moverá; atacará, se defenderá, correrá, caerá, golpeará, etc. Sin duda, debe ser uno de los momentos más divertidos del proceso, aunque, pensándolo mejor... siempre habrá alguien a quién le tocará «recibir»... ¿o cómo crees que se hacen esos K.O. de juegos como *DOA*, *Tekken* y demás?

El Mejor



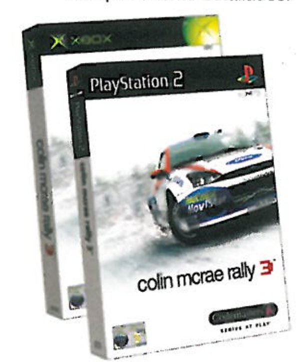
Rally

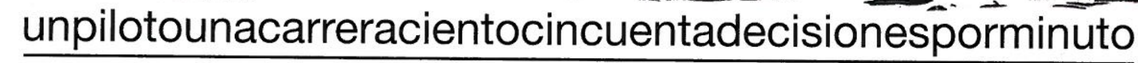


Del Mundo



Modelos reales del juego completamente detallados.













XBOX PlayStation 2 aDeSe TP

YA A LA VENTA.

MANUAL TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO



GENIUS AT PLAY™

Descarga los últimos vídeos y el cuaderno de notas originales de Nicky Grist en www.codemasters.com

LANZAMIENTO **OTOÑO 2002**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **ELECTRONIC ARTS**
WEB **WWW.EAGAMES.COM**

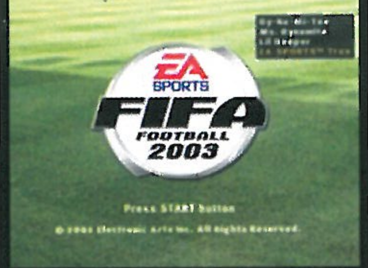
FIFA 2003

El deporte rey a todo ritmo



A TODO RITMO

Uno de los puntos más fuertes de esta nueva entrega, radica en su espectacular banda sonora. En ella se incluyen algunos de los temas más potentes de los últimos años. *Fat boy Slim, Safri-Duo, Spoptendue Stile, Real Fonky Time*, son algunas de los autores. En cada pausa, en cada menú, en cada nueva interrupción del juego, aparecerá, de manera inmediata, un tema que nos hará bailar delante del televisor.



¿Té queda claro? En el margen superior derecho aparecen los interpretes de los distintos temas.

¡*TATE* QUIETO!

El sistema de lanzamiento de balón parado es una de las más interesantes aportaciones en esta nueva entrega. Por un momento parece que nos encontremos ante un simulador de golf. Nuestros jugadores deberán elegir por donde golpear la pelota y controlar la potencia de la misma con un potenciometro circular.



¡Apunta bien! Dirige bien tu bota y haz que la pelota vaya hacia donde tu quieras.



Empieza el curso y, además de las campañas publicitarias de los grandes almacenes anunciando productos escolares, llega el esperado *FIFA* de turno. Un título que cada año aviva los ánimos de los aficionados al fútbol y divide a los *jugones* futboleros más exigentes.

Esta entrega no será menos, y teniendo en cuenta que EA sigue apostando por esta saga en PSone, su trabajo deberá pasar un exhaustivo y duro control bajo la lupa de expertos y aficionados más exigentes.

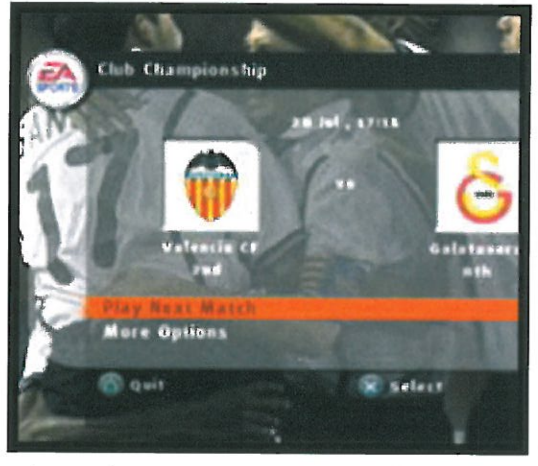
Las cartas más importantes de presentación que ofrece esta versión del 2003 siguen siendo casi las mismas que hicieron grandes a sus antecesores. Las licencias oficiales de equipos, jugadores, clubes y competiciones, siguen siendo las más completas de todos los juegos de esta índole. En este apartado, rivales como *Pro Evolution* (un muy buen juego pero pobre en cuanto a nombres reales) y *Esto es Fútbol* (su auténtica amenaza pero con menos licencias oficiales) quedan muy por debajo de la saga de EA. Este es el factor que determina la exitosa marcha de los *FIFA*.

SIGUE LA TÓNICA

Antes que nada tenemos que aclarar una cosa, el juego al que nos hemos enfrentado es una versión inacabada de lo que será el título final. Esto da a sus creadores, un cierto margen de maniobra para rectificar errores, porque siempre hay algún *arreglillo* de última hora por hacer. Como siempre, la gente acudirá en masa a comprar el título. Sus licencias oficiales, la portada (con un astro del balompié; o más de uno en este caso) y la impresionante campaña publicitaria se encargarán de ello. Pero luego, cuando cada poseedor de este título este solo en su cuarto, introduzca el juego en la PSone y empiece a jugar, buscará si detrás de tanta campaña hay novedades suculentas. Y es que después de tantas entregas, lo que uno quiere son novedades y, sí, novedades las hay; el modo de lanzamiento de balones parados, la impresionante banda sonora (lo mejor del juego) y varios detalles

MUCHO MÁS REAL

La inclusión de imágenes reales de los distintos equipos (una por cada uno de ellos) hacen que el juego siga ofreciendo esta sensación de realismo en el entorno. En esta faceta, hay que reconocer, que EA son inigualables.



¡El campeón! El vigente campeón muestra una imagen de alegría después de la consecución de un gol.





TRAJES NUEVOS

Para que la sensación de realismo siga siendo máxima, se han incluido todos los segundos equipajes de cada equipo. Esto significa que podremos vestir a nuestros jugadores como nos apetezca. Esta opción permite, a su vez, un mejor seguimiento de la acción ya que la gama de colores es muy variada y evita la similitud entre escuadras.



¡Menuda elegancia! No hay ni un solo detalle que escape a la atenta mirada de EA.

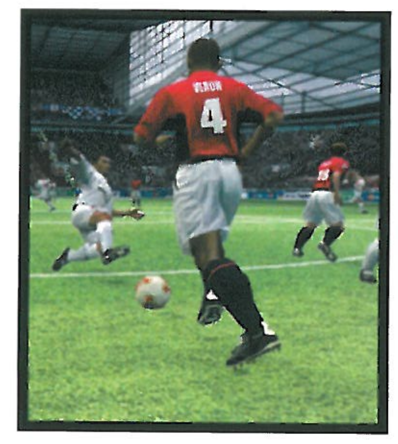
A LA ÚLTIMA

Sí, ya sabemos que se da por sentado, pero no deja de sorprendernos que *FIFA 2003* incluya las incorporaciones de última hora. Ronaldo ya esta en el Madrid y Riquelme se ha mudado a la costa mediterránea. En estos menesteres no hay nada como la saga *FIFA*.



¡Sí, sí, es él! Y ya aparece en el Madrid.





tácticos. Cambios que quizá no parezcan suficientes para los más exigentes... ¿o sí? El resultado final dentro de un mes en vuestra revista favorita...

AVANCE

+ LO MEJOR

- Todas las licencias
- Banda sonora de lujo
- Últimas incorporaciones incluidas

− LO PEOR

- La jugabilidad no ha sufrido demasiados cambios
- Los gráficos son poco consistentes
- Le falta profundidad

NUESTRA PREDICCIÓN

Parece difícil que vuelva a convertirse en punto de referencia.

LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
WEB: **WWW.ESPANA.EA.COM**

NBA LIVE 2003

Otra entrega del más famoso título de baloncesto

CON ESTILO PROPIO

En esta nueva versión de *NBA Live 2003*, los pases, asistencias y canastas, no serán para todos los jugadores iguales. A la hora de anotar, también se tendrá en cuenta la habilidad de cada jugador en cada movimiento o tiro.

EMOCIÓN NBA

Está claro que podrás disfrutar de todos los equipos oficiales de la NBA, así como de los estadios, camisetas y, por encima de todo, de la emoción y el espectáculo que se desata en todos y cada uno de estos partidos.

Aunque el deporte rey en nuestro país sea el fútbol, el baloncesto también cuenta con un gran número de seguidores y, si hay juegos de golf, de boxeo, de motociclismo y, de formula 1, como no va a haber juegos de baloncesto. Por suerte, nuestra querida PSone puede con todo y, Electronic Arts son los primeros en sacarle provecho a la pequeña de Sony.

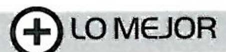
NBA Live 2003 no es un título nuevo. Bueno, sí es un título nuevo. Lo que queremos decir es que se trata de la nueva entrega de una serie que ya lleva muchos años dando guerra y, hasta el momento, ha sido la serie que mejor ha sabido trasladar el espectáculo, la emoción, la tensión y todas las sensaciones que se transmiten en un partido de la NBA, la mejor liga de baloncesto del mundo. Electronic Arts es una compañía de sobras conocida por todo el mundo y, todos conocemos su política de sacar nuevas versiones cada año de sus mejores títulos. Algunas veces, las nuevas características que se incluyen valen mucho la pena y, otras veces, como decirlo, no valen tanto la pena.

¿Se entiende? Seguro que sí. La versión de *NBA Live 2003* que hemos probado todavía está en proceso de desarrollo, así que no vamos a juzgarla todavía. Aunque lo que sí podemos adelantarte ya son algunas de las *cosas* nuevas que vas a encontrarte en este título.

Para empezar, el aspecto gráfico ha sufrido algunas mejoras, nada espectacular, puesto que la PSone ya se ha exprimido casi al límite de sus posibilidades, pero el nivel gráfico continúa estando a la altura que se espera. Las animaciones son más fluidas y, los sesenta cuadros por segundo aseguran un buen ritmo en los partidos. Como debe ser. Y como es en cualquier partido de verdad de la NBA. Por supuesto, estarán todos los nombres, equipos, camisetas, estadios y demás parafernalia que permite lucir el hecho de disponer de una licencia. En lo que a los partidos se refiere, habrá nuevos movimientos más realistas, con pases y tiros específicos de algunos jugadores, según su habilidad en el juego y, choques más vibrantes entre estos astros del baloncesto, puesto que la captura de movimientos se ha hecho con dos, tres y cuatro jugadores a la vez. La cosa no pinta nada mal, la verdad.

También se han modificado las vibraciones que emite el *dual shock* para que sientas aún más los momentos más emocionantes de un partido, como un tiro en el último segundo o una canasta cuando estás perdiendo de tan solo un punto de nada. De momento, *NBA Live 2003* nos ha dejado muy buen sabor de boca y, todo parece indicar que va a convertirse en el mejor de la serie. Esperamos que así sea. Tendrás un análisis más profundo el mes que viene. No te lo pierdas.

AVANCE



- Nuevas animaciones y tiros y pases exclusivos
- La licencia de la NBA



- ¿Pocas novedades?
- ¿Más de lo mismo?

NUESTRA PREDICCIÓN

Aunque no vaya a revolucionar el género, quizás sea el mejor de la serie

GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

Los *mechs*, eterna fuente de inspiración japonesa

ALEACIONES LIGERAS

A pesar de que se trata de *mechs*, estos trastos saltan de maravilla. A base de propulsores, naturalmente, pero saltan. La variedad de golpes aéreos, o de ataques especiales que se realizan desde el aire, no parece terminarse nunca.



BATERÍAS

El sistema de barras de vida de *GBA2* no es como el de los juegos de lucha habituales. Aquí, cada vez que se te vacía la barra de vida recurres a una especie de batería de energía de repuesto. Tienes tres baterías, de modo que cuentas con tres «vidas» en cada torneo.





ESCENARIOS

Como siempre, cada personaje cuenta con un escenario propio, sumando un total de 30. Podrás luchar en el que quieras, en cualquier modo de juego, después de pasártelos en el modo Historia.



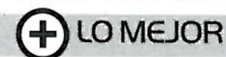
Tenemos una gran noticia para los fans del manga, los aparatos de tecnología punta, los argumentos futuristas y el metal pesado en general. Bandai está dando ya los últimos retoques a *Gundam Battle Assault 2*, basado en las series de dibujos japonesas de los llamados Gundam.

Seguramente ni te suenan, pero los Gundam existen en Japón desde... ¿desde cuándo? Tal vez desde el imperio Tokugawa, ni idea, pero desde luego hace mucho tiempo. Gran parte de la culpa de que los *mechs* continúen existiendo y estén tan de moda desde hace años es suya. Y este juego está ambientado en el argumento y los personajes de tres de sus series de dibujos: *G. Gundam*, *Gundam Wing* y *Mobile Suit Gundam* (esta última es la más famosa fuera de Japón, tal vez hasta tengas algún vídeo de importación y todo). En el modo Historia de *GBA2* irás jugando con los diferentes personajes —y utilizando los distintos tipos de robots— de las tres series a medida que avances en el argumento. Suena bien, ¿no?

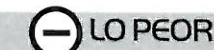
Desgraciadamente, *Gundam Battle Assault 2* por ahora presenta pocas novedades respecto al primer título, que también apareció para PSone hace algún tiempo sin captar demasiada atención por parte del público. Parece que Bandai está mejorando algo los gráficos, la velocidad de la acción y el control, pero ¿será suficiente como para competir en el género de lucha en 2-D, donde *Street Fighter* campa a sus anchas desde hace años?

«Este juego está ambientado en el argumento y los personajes de tres de series de dibujos»

AVANCE


LO MEJOR

- Control sencillo e intuitivo
- Infinidad de movimientos y acciones especiales
- 30 robots en total


LO PEOR

- No parece aportar nada nuevo
- ¿Mejorará lo suficiente a su mediocre antecesor?

NUESTRA PREDICCIÓN

Si te gustan los títulos de lucha y *mechs GBA2* te haga muy feliz. Pero si no..

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE
DISTRIBUIDOR: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
WEB: WWW.KONAMI.COM

Pro Evolution Soccer 2

La brillante serie futbolística de Konami ha vuelto. Pero, ¿serán suficientes las novedades que presente?

EQUIPOS

PES2 dispone de 54 clubes y equipos internacionales. Tendrás muchas oportunidades de probar diferentes alineaciones y multitud de competiciones y ligas en las que participar. La Liga Master es una liga de dos divisiones que te permitirá elegir un grupo de héroes y llevarlos hasta la gloria. Es, sencillamente, brillante.

El mundo en tus manos. ¿Has visto qué cantidad de equipos? Vas a estar muy ocupado...

REPETICIONES

¿Parpadeaste un momento y te perdiste ese chute y gol des del centro del campo? Tranquilo, no pasa nada. Habrá una función fantástica de repetición de las mejores jugadas que te permitirá guardar en tu tarjeta de memoria esos momentos gloriosos de cada partido, para que luego puedas fardar delante de tus amiguetes. La función es tan chula que incluso nos estamos pensando organizar algun reto para el Libro PSMag de los Récords. Ya os informaremos más adelante.

Repeticiones. Mira una y otra vez tus mejores jugadas

ESPECTÁCULO PURO

Gracias a la brillante física del balón, la jugabilidad en *PES2* es ultrarealista y te dejará boquiabierto en más de una y de dos ocasiones. En un mismo partido, podrás ver paradas espectaculares, pases mortíferos, chutes a portería demoledores, paredes que quitan el hipo, regates, centros y, por encima de todo, goles de esos que marcan una época.


Mil formas. Hay multitud de maneras de marcar un gol

Si el inicio de la nueva temporada de fútbol te ha hecho chillar y gritar de emoción, si eres de los que viven la pasión del espectáculo en el campo y si, en definitiva, te consideras un fanático del deporte rey, estás de enhorabuena, puesto que el mejor videojuego dedicado al mundo del balompié regresa a PSone este otoño. Y todo parece indicar que va a tratarse de la mejor entrega de toda la serie.

A no ser que hayas estado viajando por galaxias muy lejanas los últimos años, ya sabrás que la franquicia de Konami *International Superstar Soccer*, que recientemente se rebautizó con el nombre de *Pro Evolution Soccer*, es lo que podría llamarse perfección dentro del mundo de los videojuegos.

Durante mucho tiempo, esta serie ha capturado de forma asombrosa la esencia del fútbol con una jugabilidad absolutamente demencial. Una jugabilidad que ya quisieran para si muchos otros títulos deportivos.

¡TODOS AL CAMPO!

Esta última entrega de la serie utiliza el mismo motor que el *Pro Evolution Soccer* original. Aunque pueda parecer un poco decepcionante, no te apures, puesto que hay un montón novedades y opciones que harán que merezca la pena pagar la entrada por ver el partido.

El número de equipos jugables ha aumentado hasta 54, entre los que se incluyen los nuevos chicos del Mundial, Senegal, y ocho clubes nuevos para la Liga Master. También habrá equipos escondidos que podrán desbloquearse, como las alineaciones clásicas de Brasil e Inglaterra, para que puedas marcarte unos buenos ritmos de samba o puedas jugar del lado de los ingleses cuando estos dominaban el mundo del fútbol.

Parece ser que los comentarios durante los partidos también estarán más ajustados y serán más "acertados" que en anteriores ocasiones.

VIEJOS AMIGOS

Sin lugar a dudas, los córners y los tiros libres son una parte vital del juego y, aprender cómo realizarlos correctamente y cómo lanzar el esférico justo en la zona de peligro forma parte de la diversión que ofrece este título. Este aspecto no ha cambiado mucho con respecto a la versión anterior del juego, así que en cierta forma, te alegrarás de haver pasado tantas horas practicando con PES y no tener que hac-

Con efecto. Dále bien al esférico y quizás consigas un "olímpico"

CHICOS MALOS

Cuidado con el juego sucio. Si haces una entrada demasiado dura por detrás, tienes todos los números para ganarte una tarjetita roja y, eso significa que, aparte de quedarte solo con diez jugadores, éstos se cansarán mucho más rápido y su rendimiento bajará considerablemente.

No seas malo. Pásate de listo con tus entradas y recibirás un premio

PARADONES

El botón ⓐ se utiliza normalmente para sacar al portero de su zona, pero en esta ocasión, pulsando el mismo botón conseguirás que el portero realice unas paradas de antología, de esas que ni el mismisimo Kahn podría hacer (bueno, Kahn quizás si las hace...).

El de los traveseros. Controlar más a tu portero es un plus más que agradecido

MASTER LEAGUE

Es la mejor competición que haya pasado nunca por un videojuego. De verdad de la verdadera. Empiezas con un grupo de desconocidos con los que deberás ganar puntos de transferencia en cada partido. Con estos puntos, tendrás la posibilidad de entrar en el mercado de compra-venta de jugadores y construir un equipo ganador. Muy interesante.



Hablando de revolución...

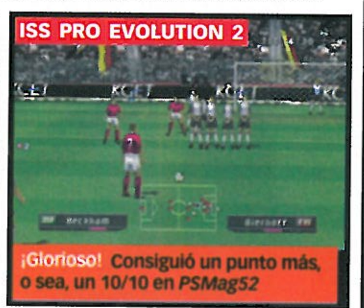
Konami nos ha obsequiado con maravillas futbolísticas durante años, ¿pero realmente hemos vivido una *evolución*?

ISS PRO EVOLUTION



¡Genial! Obtuvo un merecido 9/10 en *PSMag39*

ISS PRO EVOLUTION 2



¡Glorioso! Consiguió un punto más, o sea, un 10/10 en *PSMag52*

PRO EVOLUTION SOCCER



¡Estupendo! Un 10/10 en *PSMag65*. Imprescindible si no tienes *PREvo 2*

PRO EVOLUTION SOCCER 2

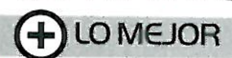


¡Y sigue! Afortunadamente, *PES2* será el mejor de toda la saga. ¡Bien!

¿EVOLUCIÓN O NO EVOLUCIÓN?

A estas alturas y, después de haber visto lo que hemos visto hasta ahora, la verdad es que no esperamos grandes cambios con respecto al *Pro Evolution* original. No obstante, si que podemos asegurar que la jugabilidad se mantendrá al mismo nivel (altísimo) que en las anteriores entregas y que habrá mejoras a nivel gráfico, que se notarán especialmente en la erradicación del bajón de cuadros por segundo cuando el campo se llena demasiado de jugadores.

Si quieres saber más, no te pierdas la sorpresita que te tenemos preparada para el próximo número de PlayStation Magazine.



+ LO MEJOR
- Acción futbolera de la buena
- Jugabilidad y gráficos mejorados

– LO PEOR
- Muy parecido a versiones anteriores
- Sin todas las licencias

NUESTRA PREDICCIÓN
Otra temporada de magia futbolística

LANZAMIENTO: **OTOÑO**
DISTRIBUIDOR: **JOWOOD**
DESARROLLADOR: **JOWOOD**
WEB: **WWW.JOWOOD.COM**

Michael Schumacher Racing World Kart 2002

Este chico no para. Después de apoderarse del mundo de la F1, Schumacher lo intenta con los karts. Deja algo para nosotros, hombre...

PANORAMA PARA ACELERAR

Los escenarios que presenta el juego son más que agradables. Desde tus inicios en garajes y almacenes, hasta países como Holanda o Estados Unidos. Los circuitos están muy detallados e incluso tienen cantidad de elementos móviles. Alguna ventaja debía haber conduciendo a 70 km/h.

¡Qué bonito! Los escenarios del juego están muy cuidados

MINI MOTORES

Incluso pilotos como Schumacher tuvieron que empezar con algo así. Los karts son una de las mejores opciones para aquellos que deseen conquistar el mundo de la conducción, puesto que aquí pueden aprenderse técnicas y estrategias de conducción con más facilidad. Y ese es uno de los puntos fuertes del juego también.

A por tulipanes. Holanda es un buen país para competir con un kart

VARIEDAD

Hay una gran selección de trajes y personajes entre los que elegir, así como un gran número de karts, que van desde los de poca cilindrada hasta los más potentes, de 100cc y 200cc.



Tu eliges. Podrás personalizar a tus pilotos con varios trajes y karts

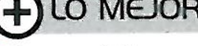


Un título larguísimo, con el nombre de uno de los alemanes más conocidos del mundo y velocidades de casi 100 km/h. A primera vista, *Michael Schumacher Racing World Kart 2002*, no tiene todos los números para ser un exitazo. Aun así, los simuladores de *karts* no brillan por su abundancia y, después de probar este título, descubrimos que se trataba de un juego de conducción inusualmente *ágil*, con unos *karts* que se dejan conducir cómodamente y que permiten todo tipo de maniobras y locuras mientras intentas llegar el primero en la línea de meta.

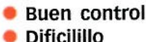
World Kart 2002 va directo hacia la simulación, centrándose completamente en la progresión del conductor. Empiezas humildemente en la categoría *amateur* y te abres camino hacia competiciones mayores que te llevarán hasta, mmm... el campeonato de 200cc alrededor de todo el mundo.

Así pues, hay multitud de retos que superar, con oponentes que no dudarán ni un instante en echarte del circuito y, lo más importante, muchos muchos circuitos. Lo que nos preocupa es que la velocidad máxima que puedes alcanzar con estos *bólidos* está por debajo de la velocidad permitida en una autopista real. Pero esperaremos a tener la versión final antes de pisar el freno. Prometido.

AVANCE



LO MEJOR
- Buen control
- Dificilillo

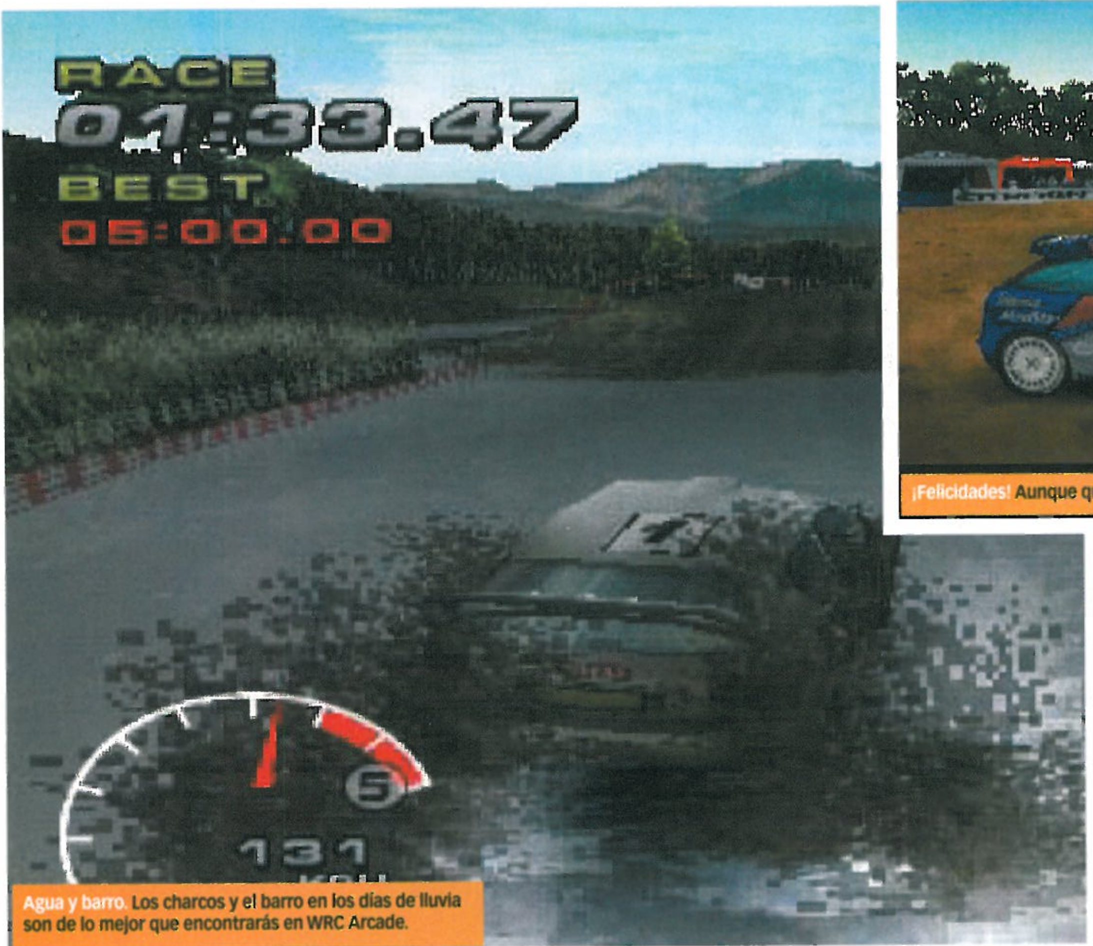




LO PEOR
- IA floja
- Jugabilidad repetitiva
- Falta de variación entre los tipos de karts

NUESTRA PREDICCIÓN
Buen control, pero hay que pulirlo un poco


Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
Platinum.
La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
19,99 €*
ATLANTIS
PlayStation
Sentencia Final
PlayStation
FORMULA ONE 2001
PlayStation
*PVP estimado.
PlayStation
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
Todo el PODER en tus MANOS
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.



Agua y barro. Los charcos y el barro en los días de lluvia son de lo mejor que encontrarás en WRC Arcade.

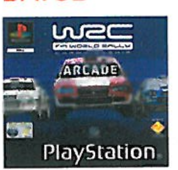

¡Felicidades! Aunque quedar primero en este juego no es nada difícil



WRC ARCADE

Al fin PSone tiene un juego oficial del Mundial de Rally.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29, 99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **UNIQUE DESING SOFTWARE / SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO, VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

V-RALLY
PSMag 9, 9/10
Si lo que quieres es un arcade de carreras de calidad, éste tiene un montón de años, pero es el mejor.

WRC 2001
PSMag 60, 8/10
Algo como WRC 2001 no puede pasarse por alto

Sólo tienes que ver a cualquier viejo concursante de *Gran Hermano* para comprobar eso que dicen quienes la han tenido toda la vida: *la fama es muy mala.* Hasta la más simple de las cosas —una *personucha* cualquiera en una casa llena de cámaras, un juego de carreras normalito— parece otra cosa gracias a la fama. ¿Y qué mejor que la licencia oficial del Campeonato Mundial de Rally para dar fama a un juego de carreras? Especialmente, uno con el mismo nombre que el exitoso *WRC* para PS2 de Sony, con *WRC II Extreme* también en el candelero. Todo el mundo habrá oído hablar del primero alguna vez, porque era un gran juego; y oirá hablar del segundo en estos meses. Lo dicho, la fama.

Pero desgraciadamente, no es juego todo lo que reluce. *WRC Arcade* sólo comparte licencia oficial y nombre con sus homónimos para PS2, pero se trata de un producto muy diferente. Queda lejos de los mejores títulos de este género de PSone. *WRC Arcade* carece de realismo, de buenos gráficos, de un gran sistema de control, de una jugabilidad destacable... Vaya, que carece de todas las razones por las que normalmente se considera «bueno» a un juego. Tampoco es que resulte «malo», sino que, sencillamente, casi cualquier otro título de rallies —simuladores como *Colin McRae 1* y *2* o *Rally Masters*, arcades como *V-Rally* y su continuación— no lo tiene muy difícil para adelantarle en todos los aspectos.

Tampoco la gama de vehículos y circuitos es demasiado amplia, ya que se ha tenido que ajustar a la licencia oficial: 7 coches y 14 localizaciones reales. Los coches son más o menos los de siempre: Ford Focus, Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza... Aunque la entrada en escena del Accent de Hyundai no deja de ser una novedad interesante para los aficionados a este deporte. En cualquier caso, todos estos coches son *esos coches* porque lo dice el juego, pero no porque se aprecie claramente por su aspecto. ¡Ni siquiera la reproducción de los vehículos es lo suficientemente buena como para que «se parezcan mucho» a los coches que se pretendían representar! El Focus de Ford está especialmente irreconocible...

Los diferentes modos de juego de *WRC Arcade* no hacen sino subrayar todo lo dicho. El principal de estos es el modo Super Special, en el que tienes que batir a otros cuantos coches —su número depende del nivel de dificultad— en una serie de carreras. Pero no se trata de ganarles respecto a sus marcas, como en un rally real; ni de ganarles en una carrera justa donde todos salgan al mismo tiempo, tampoco. Sales en última posición, y a lo largo del camino te



Un día de perros. Aquí, cuando llueve, llueve a lo bestia. Tal vez el efecto del agua en la conducción no resulta verosímil, pero desde luego, se nota.

Logos y Melodías envía el código al **7077***

¡¡A tope con tu móvil!!



logos top 20 Nokia



salvapantallas Nokia

logos varios Nokia

F.C.B. 0300439	R.C.D. LA CORUÑA 0300440	VALENCIA 0300441	YO ATLETI 0300442	ZIDANE 5 0300443
100% SEXY 0300444	0300445	0300446	0300447	0300448
0300449	0300450	0300451	0300452	0300453
0300454	CHICAGO BULLS 0300455	0300456	0300457	0300458
0300459	HI! 0300460	0300461	0300462	SEXY 0300463
0300464	0300465	0300466	0300467	0300468
0300469	0300470	0300471	0300472	0300473
0300474	0300475	0300476	0300477	0300478

top 20

Compatbilidades: ver texto legal

1	0300518	Chihuahua	Coca Cola Song
2	0300519	Misión Imposible	Cine
3	0300520	Aserejé	Las Ketchup
4	0300521	La pantera Rosa	TV
5	0300522	In the end	Linking Park
6	0300523	Te dejo Madrid	Shakira
7	0300524	A Dios le pido	Los Juanas
8	0300525	La dueña de mis ojos	Marcos Llunas
9	0300526	Vino Tinto	Estopa
10	0300527	Samba-Adagio	Safri Duo
11	0300528	South Park	TV
12	0300529	Matrix	Cine
13	0300530	The Simpson	TV
14	0300531	El Exorcista	Cine
15	0300532	Halloween	Cine
16	0300533	Inspector Gadget	TV
17	0300534	Pulp Fiction	Cine
18	0300535	Time is Ticking	Cranberries
19	0300536	Baila Sexy Thing	Zzuquero
20	0300537	Que el ritmo no pare	P. Manterola

melodías varias

Compatbilidades: ver texto legal

0300538	Lloraré las penas	David Bisbal
0300539	Torero	Chayanne
0300540	Spanish Rap	Orishas
0300541	Vivir sin aire	Mana
0300542	Si tu te vas	Paulina Rubio
0300543	Whenever	Shakira
0300544	Ave María	David Bisbal
0300545	Cruel to be Kind	Naim Thomas
0300546	Atrevete	Chenoa
0300547	Dile que la quiero	David Civera
0300548	Vas a volverme loca	Natalia
0300549	No me pidas mas amor	Merche
0300550	Toma Viatmina	Carao
0300551	Corazón Partido	Alejandro Sanz
0300552	Vino Tinto	Estopa
0300553	Ellas	Alejandro
0300554	Las chicas malas	Monica Naranjo
0300555	Ven a perventime	Malu
0300556	Dijo si	Coyote Dax
0300557	Tu Piel	Manu Tenorio
0300558	Por debajo de tu cintura	Agata sala
0300559	Bellissima	DJ Quick silver
0300560	Music	Madonna
0300561	Freeek	George Michael
0300562	A new day has come	Celine Dion
0300563	In your eyes	Kilie Minigue
0300564	Overprotected	Britney spears
0300565	Moi Lolita	Alizee
0300566	Insomnia	Armstrong
0300567	Lady Marmelade	BSO Moulin Rouge
0300568	Honey	Moby
0300569	Get the party started	Pink
0300570	Time is thicking out	Cranberries
0300571	Titanic	Cine
0300572	South Park	TV
0300573	La Taberna del buda	Café Quijano
0300574	Walk On	U2
0300575	Walking away	Craig David
0300576	Stillness of the heart	Lenny Kravitz
0300577	Spider Man	Cine
0300578	Spanish rap	Orishas
0300579	Desaparecido	Manu Chao
0300580	Killing me softly	fugees
0300581	Friends	TV
0300582	Free	DJ quicksilver



*Coste de SMS: 0,90 €+ IVA. Es necesario enviar dos SMS para realizar la descarga de logos y melodías, siendo el coste por descarga de 1,80 €+ IVA. En el caso de Siemens, Samsung y Sendo es necesario enviar tres SMS, siendo por tanto el coste de descarga 2,70 €+ Modelos compatibles. (Para mayor seguridad consulta el libro de instrucciones de tu móvil o la página de ayuda de www.kiwee.es). Los logos de este anuncio son solo compatibles con móviles de marca Nokia. Las melodías bajo la categoría de Varios son solo compatibles con Nokia. Las melodías Top 20 son compatibles con: Nokia. Sagem. Ericsson: T20, T29, T39, T65, T68 y T66. Motorola 191, 192, V50, V100 y V250. Samsung SGH-R200S, R210S, A300, A400, N500, N600, N620 y T100. **HappyChat:** servicio exclusivamente reservado a mayores de edad. Al registrarse en el chat el usuario acepta recibir mensajes SMS en su móvil y que animadores puedan intervenir en el servicio. Para darse de baja escribir a: kiweecontact@kiwee.com. Para pedir un ejemplar de las condiciones completas del servicio escribir a: kiweecontact@kiwee.com. El precio de la llamada al teléfono 906 de HappyChat es de 0,36 €/min. IVA incluido. Para participar en el Chat es necesario ser mayor de edad. Todas las marcas está registradas por sus propietarios respectivos. K-Mobile RCS B 424802734. En caso de duda o sugerencia pueden escribirnos a info@kiwee.es o al apartado de correos 14467 de Madrid.

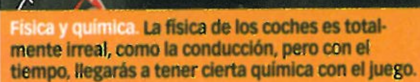
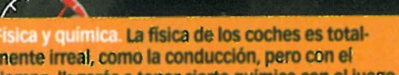


www.kiwee.es



Salvado por las pegatinas. Si no fuese por los colores y pegatinas de los coches, ¿reconocerías al Ford Focus?



Física y química. La física de los coches es totalmente irreal, como la conducción, pero con el tiempo, llegarás a tener cierta química con el juego.



Especial. El modo Super Special es una especie de homenaje a la serie Sega Rally.

El caprichoso clima

Una de las pocas características «respetables» de WRC Arcade son las condiciones climatológicas. No es que la lluvia o la nieve estén bien hechas, ni que su efecto en la conducción resulte realista, pero al menos... hay lluvia y nieve. Algo es algo.



Los días soleados no suele haber grandes problemas, aunque claro, los caminos de tierra siempre son caminos de tierra.



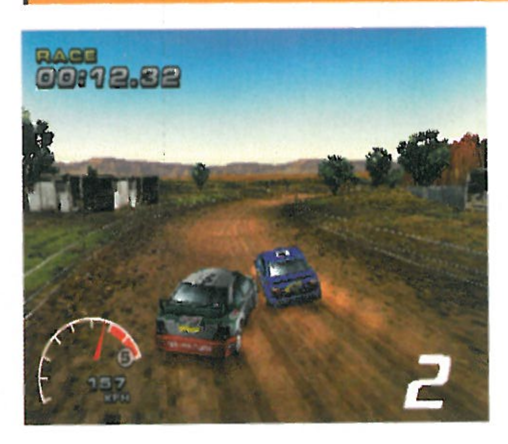
En cuanto caen cuatro gotas, se forman charcos terribles que te dejan la carrocería perdida, pero tampoco es grave.



Una vez que llueve en serio, el barro que despiden las ruedas es tal que apenas ves tu propio coche.



Pero cuando la cosa pasa a mayores y las carreteras están cubiertas de nieve... reza.



vas «encontrando» con tus adversarios, adelantando a dos o tres de ellos en cada carrera, para acabar en primera posición al adelantar al que va primero, justo en el último momento de la última etapa. Sí, ésta era una mecánica que resultaba la mar de emocionante en los arcades de Sega, porque estaba muy bien llevada a la práctica; pero aquí...

Los comentarios de tu copiloto están en inglés, tanto si eliges al chico como si te quedas con la voz de chica, pero no te preocupes por no entenderlos, porque la mayoría de ellos entran tarde. La ausencia de efectos de luz en tiempo real o el tamaño de los píxeles no ayudan demasiado a la hora de hablar de los gráficos, si bien es cierto que, al menos, la carrocería de los vehículos ofrece «reflejos» a lo *Gran Turismo*. Ya sabemos que en PSone no aparecen ya demasiados juegos que digamos, pero hombre, eso no significa que los usuarios de la pequeña de Sony se vayan a conformar con cualquier cosa.

«La ausencia de efectos de luz en tiempo real o el tamaño de los píxeles no ayudan demasiado»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 5
  Terribles
- JUGABILIDAD 6
  Control pobre, cero realismo
- ADICTIVIDAD 7
  Al menos tiene licencia...

CONCLUSIÓN



Una licencia oficial no hace milagros, ya lo habíamos visto antes.







Me falta energía. Los ataques especiales podrían haber sido mucho mejores.



Por los aires. O por los suelos, da igual, los combates no se diferencian en absoluto.

PISTA CLAVE

Gana con facilidad

Para ganar los combates sin romperte demasiado los cuernos, acorrala a tu contrincante en un rincón y utiliza los ataques físicos. No podrá utilizar ningún ataque de energía ni golpes especiales. Estas técnicas suelen ser aspectos malos en un juego así, pero visto lo visto...

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

DATOS



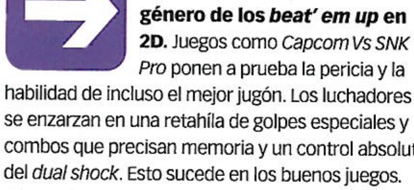
DISPONIBLE **DICIEMBRE**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
FABRICANTE **BANDAI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

CAPCOM VS SNK PRO
***(PSMag 66* 8/10)**
Un buen ejemplo a seguir.

STREET FIGHTER ALPHA 3
***(PSMag 29* 9/10)**
Lo que un buen juego de lucha en 2D debería ser siempre

¿Otro título de *Dragon Ball*? Bueno...



Hay algunos juegos en el mercado que hacen justicia al género de los *beat' em up* en 2D. Juegos como *Capcom Vs SNK Pro* ponen a prueba la pericia y la habilidad de incluso el mejor jugón. Los luchadores se enzarzan en una retahíla de golpes especiales y combos que precisan memoria y un control absoluto del *dual shock*. Esto sucede en los buenos juegos. Desgraciadamente, *Ultimate Battle 22* no es uno de esos juegos.

Con la multitud de personajes de que dispone la serie de *Dragon Ball*, un *beat 'em up* en 2D *bien hecho* hubiera sido fantástico. Imagina la diversión que podrías haberte llevado a casa desatando todo el poder mágico de Goku, como los ataques de Kamehameha que podrían haber devastado todo lo que encontrasen a su paso. Por no hablar de los movimientos de fusión entre Goten y Trunks. En la serie de televisión, las magias y los golpes especiales se traducían siempre en exclamaciones de admiración y sorpresa por parte del espectador . Pero aquí, en el juego, no sucede lo mismo. El título que tenemos entre manos no hubiera pasado de mediocre en una consola como la SNES. Así pues, es comprensible que nos toque las narices que algo así aparezca en nuestra querida y amada PSone. Los gráficos no están a la altura de nada. Y no decimos esto porque estemos en contra de los *beat 'em up* en 2D. Nada más lejos de la realidad. Nos encantan este tipo de juegos. Pero el que nos ocupa, tiene unos gráficos malos que además se mueven a una velocidad ridícula. Hay poquísimas animaciones y, los combates aéreos son igual que los que tienen lugar en el suelo, pero sin suelo. Lo único que se salva quizás sea el diseño de los personajes, aunque, como casi siempre estarás a una cierta distancia de tu oponente para lanzarle bolas de fuego o lo que sea, no podrás apreciar en ningún momento el nivel de detalle. Una verdadera lástima...

Y después están los controles, por supuesto. Para variar, están a la altura del resto del juego. La respuesta es demencialmente lenta y molesta, algo que nunca quieres ver en un título y, menos en uno de estas características.

¿Todo es malo como parece? Bueno, hay una buena selección de todos tus personajes favoritos de *Dragon Ball Z* y, también hay un cierto nivel interesante de juego táctico que puedes llevar a cabo con los ataques/recargas de energía, pero estas características o aspectos potencialmente decentes quedan ensombrecidos por una serie de fallos que no pasan desapercibidos a ningún jugón.

«Los gráficos no están a la altura de nada»

Es una verdadera lástima. *Dragon Ball Z* es una gran serie de animación con un montón de buenos personajes, pero este tipo de conversiones son más un insulto a sus *fans* que un homenaje. Hace cinco años, hubiéramos considerado a este juego pobre. Ahora es malo. ●

VEREDICTO



● GRÁFICOS 2
Ni consolas de 16 bits aceptan esto

● JUGABILIDAD 4
Elementos tácticos interesantes

● ADICTIVIDAD 2
Te cansarás enseguida

CONCLUSIÓN

Un insulto para la licencia de Dragon Ball y para los juegos de lucha 2D

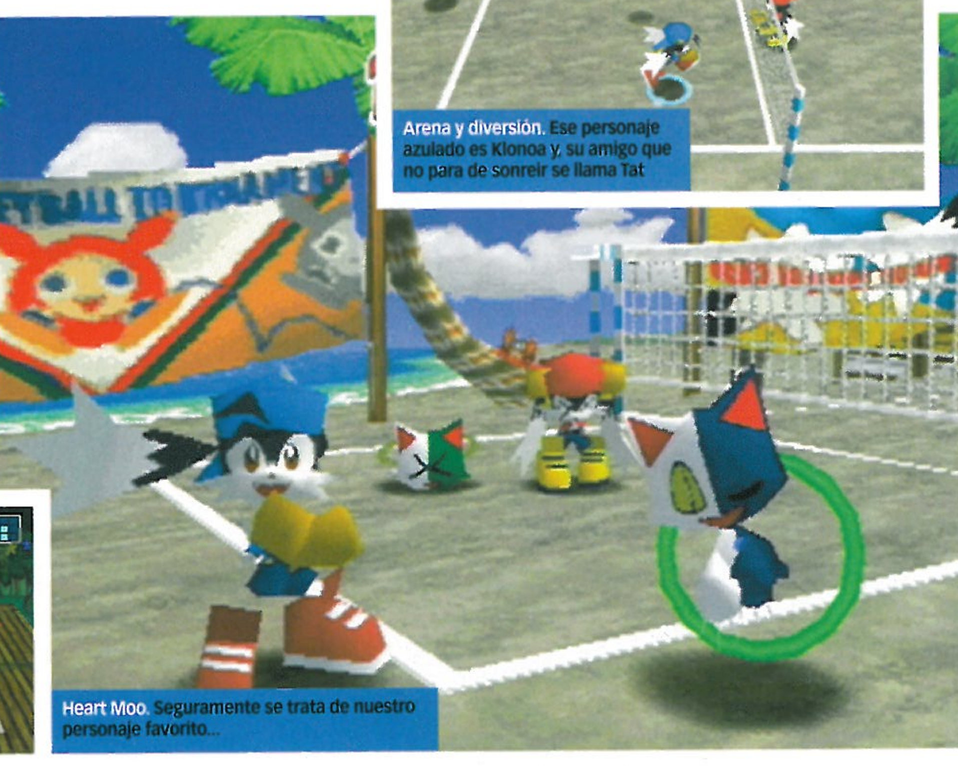




PISTA CLAVE

Volleyball
Las normas del *volleyball* te permiten pasar la pelota entre tus jugadores hasta tres veces antes de que la devuelvas al campo contrario. Controla bien el esférico y golpea sin piedad en el último toque.

Arena y diversión. Ese personaje azulado es Klonoa y, su amigo que no para de sonreir se llama Tat



Heart Moo. Seguramente se trata de nuestro personaje favorito...

KLONOA BEACH VOLLEYBALL

¿Te suena el nombre de *Klonoa*? Pues nunca lo has visto como ahora...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**

PRECIO **19,99 €**

DISTRIBUIDOR **SONY**

FABRICANTE **NAMCO**

RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**

JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS...

KLONOA:DOOR TO PHANTOMILE
(PSMag 18 7/10)
Los inicios de Klonoa ya dejaron claro su toque de originalidad.

CRASH BASH
(PSMag 48 8/10)
Aquí no hay volley de por medio, pero si mucha diversión.



Si tenemos en cuenta que la simplicidad es, en muchísimas ocasiones, la clave para conseguir una experiencia *jugona* de calidad, Namco nos sorprende ahora con un título de deportes y dibujos animados para nada complicado pero cargado de diversión pura y dura.

KBV está plagado de diversión, jugabilidad y encanto, ya sea en el modo de un jugador o en las partidas de multijugador. Sí, se trata de un título de *volley* playa, pero no el tipo de *volley* playa que hemos visto hasta ahora. Aunque las normas del juego son, esencialmente, las mismas que en el deporte real, aquí no vas a ver a chicas con bikini tirándose por el suelo, pero si vas a tener mucha más arena. Antes de que sigamos adelante, deberíamos mencionar un aspecto del juego que nos ha dejado un tanto *flipados*. Estamos convencidos de que los programadores de *KBV* crearon a los personajes del juego y, después, los dejaron sueltos una noche entera para que hicieran de las suyas con sus propios diseños. Y, la verdad es que se lucieron de lo lindo. Más que *re*diseñarse ellos mismos, creemos que se volvieron locos. Klonoa es un personaje más o menos normal, dentro de lo que cabe esperar, pero sus compañeros... Decir que son un tanto *raritos*, es como decir que Ronaldo está mejor que nunca, físicamente hablando. Fíjate por ejemplo en la pequeña cosa redonda y rosa que se llama Heart Moo. ¿Lo has visto bien? Después también está Joka (una criatura igual de curiosa que la anterior), su compañero Popka (una especie de chihuahua que levita) y así hasta un sinfín de personajes, a cada cual más estrambótico.

Dejando a una lado el tema de la fauna y flora en el mundo videojueguil, la verdad es que estamos ante un muy buen juego. Lo primero que debes hacer es elegir un equipo de dos jugadores. Cada personaje tiene unas habilidades concretas de especialista (algunos tiene más potencia, otros más técnica, otros más velocidad... ¿te haces una idea, verdad?). Cuando tengas ya a tus deportistas, lo siguiente es decidir cómo vas a jugar. Puedes controlar a ambos personajes o a uno solo y dejar que la consola o un amigo controlen al segundo personaje. El modo Torneo es la base sobre la que se sustenta todo el juego y, deberás competir en una serie de partidos para llegar hasta la final y, después, a la gran final que, si consigues ganar, te proporcionará nuevos personajes y nuevos escenarios. Las cosas se ponen más puntiagudas con cada partido que pasa, puesto que los contrincantes son cada vez más duros. También un argumento que intenta juntar, de alguna manera, todos los partidos, aunque se trata



Al ataque. El equipo se prepara a conciencia

«El único problema es que el modo para un jugador es demasiado fácil»

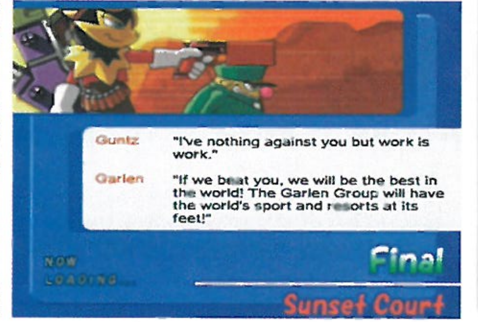

Escenarios. Aparte de las típicas playas, nuestros héroes también se moverán por escenarios más raritos





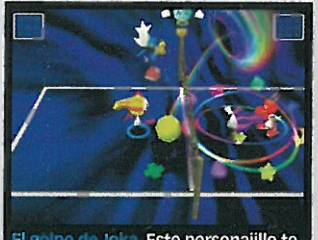
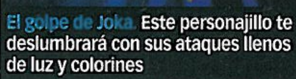
Esto lo he visto antes. Todo es bonito en la vieja tierra que vio nacer a Klonoa


De locura. Los movimientos especiales psicodélicos son esenciales para ganar los partidos



Combate aéreo

Gana los puntos suficientes y podrás ejecutar movimientos especiales de los que quitan el hipo. No los realices si estás bajo medicación...



El golpe de Joka. Este personajillo te deslumbrará con sus ataques llenos de luz y colorines


Muu chulo. Este ataque te convertirá en mini Heart Moos. Que bonito...


¿Y esto? Juramos que no hemos retocado digitalmente esta captura... El juego es así


El ciclón de Klonoa. Nuestro héroe se alía con el viento para llevar a cabo este magistral golpe


Y otro más... Este tiro es imparable e igual de espectacular que todos los otros

de una cosa más accidental que integrante de todo el juego. Además, este argumento aparece en las pantallas de carga, cosa que no está nada mal. No obstante, la diversión empieza cuando estás en el campo a punto de sacar. Allí sí empieza lo bueno. El juego utiliza un sistema de control muy simple (cosa de agradecer en un título de estas características) en el que ⊗ sirve para pasar y ⓪ para golpear la pelota. La dificultad reside, entonces, en la sincronización. Tan solo un mini segundo separa a un golpe devastador de un golpe ridículo que ni siquiera llega a la red. Domina este arte a la perfección y descubrirás un nuevo mundo.

Hay multitud de pequeños detalles que aumenta el carisma del juego. Por ejemplo, pulsa △ y tu equipo se organizará, aunque a veces lo único que verás será como tu compañero se queja y no te hace ni caso. Encantador. Los escenarios siguen la misma línea que

PUEDES...



● COMPARTIR UN DUALSHOCK
Supongamos que no dispones de un multitap ni de dos *dual shocks* de sobra. Ningún problema, puesto que dos jugadores pueden compartir un mismo *dual*. Uno utiliza el *stick* analógico y el otro la cruceta. Es sorprendentemente efectivo y no os molestaréis el uno al otro a no ser que tengáis dedos de gorila.

los personajes, puesto que están repletos de personajes estrafalarios como ratones y fantasmas. Rara vez verás una playa en *Klonoa Beach Volley*, cosa que no deja de ser curiosa. El único problema que tenemos con este nuevo título de Namco es que el modo para un jugador es demasiado fácil. Como juego multijugador, *KBV* es soberbio.

Y más si dispones de un buen grupo de amigos dispuestos a pasar una buena tarde dando golpes a un esférico y controlando a personajes sacados de quién sabe donde. Aparte de lo antes mencionado, es decir, la facilidad con que puede terminarse el modo de un solo jugador, *Klonoa Beach Volley* es un gran título que divierte a más no poder. Hazte con una copia antes de que vengas los *hombres de negro* a investigar de dónde han salido los personajes estos tan *raritos*... ●

VEREDICTO



● GRÁFICOS 6
Claros, frescos y «raros»

● JUGABILIDAD 8
Más contagioso que la gripe

● ADICTIVIDAD 5
Demasiado corto para un jugador

CONCLUSIÓN
Jugable como ninguno, divertido como pocos.









PISTA CLAVE

Distracciones
Si desactivas las cámaras de seguridad, todos los guardias irán a investigar qué diablos ha pasado. Esa es tu oportunidad para escabullirte y colarte en territorio enemigo sin que te descubran.

Comida precocinada. Esta es la escena típica en la que estalla todo por culpa de un microondas. Tecnología punta...

Cuidadín. Cuando Largo no tiene armas, la mejor opción a seguir es el sigilo

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
FABRICANTE **REBELLION**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS...

METAL GEAR SOLID
(PSMag 28 10/10)
Todo lo bueno que has oído acerca de este juego es verdad.

SYPHON FILTER 3
(PSMag 60 9/10)
Menos sigilo que en *MGS*, más acción que en *MGS* y, la misma diversión que en *MGS*.

LARGO WINCH: COMMANDO SAR

¿Un *Metal Gear Solid* con aire francés? *C'est la vie, mon ami...*



Largo Winch: Commando Sar **es un juego único en la dilatada experiencia de *PSMag*.** Imagina un *Metal Gear Solid* con una pandilla de tipos al más puro estilo *Scooby Doo* investigando y cuchicheando por ahí. O imagina una serie de dibujos animados de sábado por la mañana con Gabriel Logan de protagonista. Imagina esto y empezarás a hacerte una idea de *Largo Winch*. Pero una idea muy vaga, porque todavía no puedes ni imaginarte lo extraño que es este título.

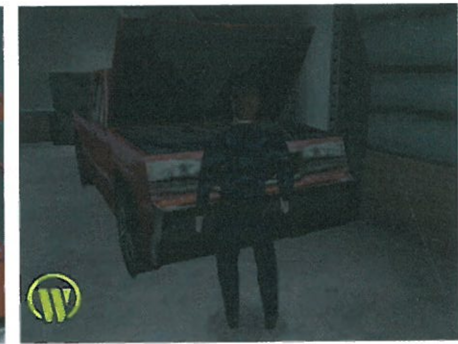
Es más, el hecho de que este nuevo juego de Ubi Soft deje un poco de lado esa ambientación oscura y para adultos para centrarse más en payasadas y diversión, hace que sobresalga por encima de otros títulos. Tan pronto te encontrarás sudando la camiseta mientras te escondes de los guardias que están al acecho, como te estarás preguntado si realmente era necesario hacer volar por los aires un microondas para escapar de tus enemigos. Sí señor, *Largo Winch: Commando SAR* es una experiencia absolutamente inusual. Incluso nos atrevemos a decir que es una experiencia de lo más *francesa*.

Pero vamos a dar un poco de marcha atrás. *Largo Winch* es, tal y como su nombre sugiere, un héroe de un cómic europeo. El señor Winch también es el protagonista de su propia serie de televisión, que sigue las peripecias de este huérfano yugoslavo mientras intenta abrirse camino en el mundo de las finanzas corporativas después de la muerte de su guardián. Son todas estas conexiones continentales las que dan el disparo de salida a la aventura que nos ocupa aquí. Las misiones de entrenamiento te sirven para acostumbrarte a los controles y darles un poco de caña a los guardaespaldas, pero en el juego propiamente dicho, te las verás nada más empezar con un atajo de terroristas que atacan tu fábrica de Sudamérica.

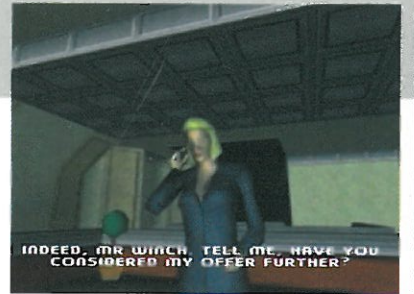
La base sobre la que se sustenta *Largo Winch* es la misma que ya vimos en *Metal Gear*, es decir, sigilo por encima de todo. Echémosle un vistazo al

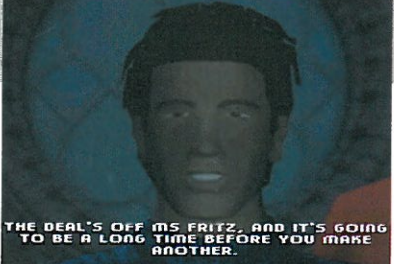


Duros de pelar. Los enemigos no son pan comido y, a veces, lo mejor es salir por patas







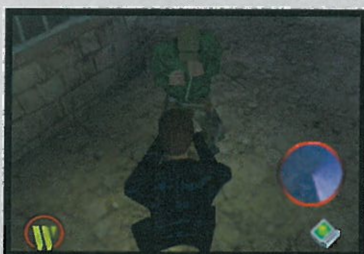




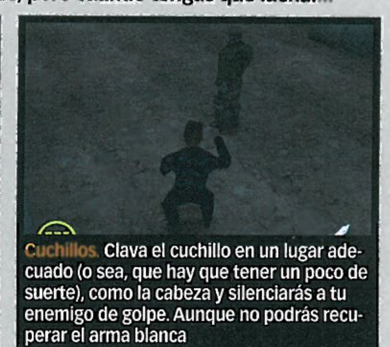
Estás en televisión. La cámara a veces no está en el mejor sitio, un pequeño fallo que molesta bastante

Trajeado y adinerado

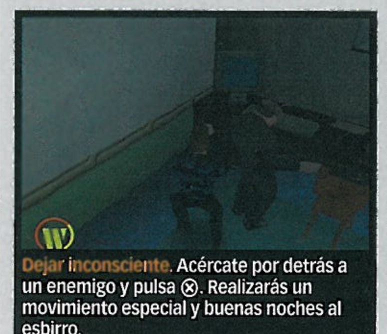
Quizás porque es un millonario acostumbrado a la buena vida, Largo Winch es uno de los personajes más alfeñiques que haya protagonizado su propia aventura. Normalmente puedes evitar los líos, pero cuando tengas que luchar...



Puños. No dispones de una gran variedad de ataques (⊗ para puñetazo, ◎para patada y ▣ para bloquear), así que combínalos.



Cuchillos. Clava el cuchillo en un lugar adecuado (o sea, que hay que tener un poco de suerte), como la cabeza y silenciarás a tu enemigo de golpe. Aunque no podrás recuperar el arma blanca



Dejar inconsciente. Acércate por detrás a un enemigo y pulsa ⊗. Realizarás un movimiento especial y buenas noches al esbirro.



Arma. El arma es muy eficiente, pero escasea la munición. Y lo más extraño es que hacen falta dos balas para matar a un guardia, cuando puedes matarlo con un solo cuchillo.



En busca del radar perdido. El aeropuerto está plagado de cámaras de seguridad que no aparecen en tu radar

segundo nivel, por ejemplo. Irás a parar en las oficinas de un siniestro (y alemán, por supuesto) conglomerado rival. Saliendo con sigilo del, estooo... del servicio, te abrirás camino a través de un cine a oscuras hasta la entrada principal. Progresarás lentamente. El sitio está a rebosar de guardias y si te descubren una sola vez, *game over*, chaval. Un movimiento involuntario del *stick*, un descuido con el botón de agacharse y ya puedes despedirte para siempre de Largo. Has intentado acercarte al ascensor de todas maneras. Te has roto los cuernos pensando en una forma inteligente de pasar desapercibido y de salir de este callejón sin salida. Pero la respuesta es más simple de lo que parece. Acércate a la mesa de recepción y pulsa el timbre. Después sal por patas de esa zona. Más adelante en el nivel, encontrarás más guardias, muchos más guardias, gases lacrimógenos

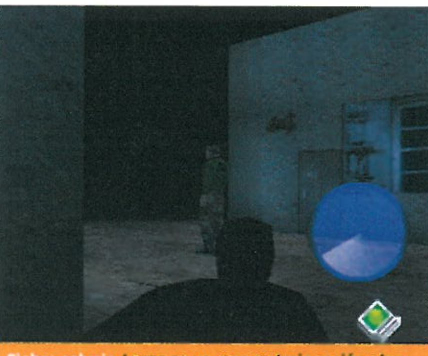
«Es, simplemente, irresistible y encantador»

PUEDES...

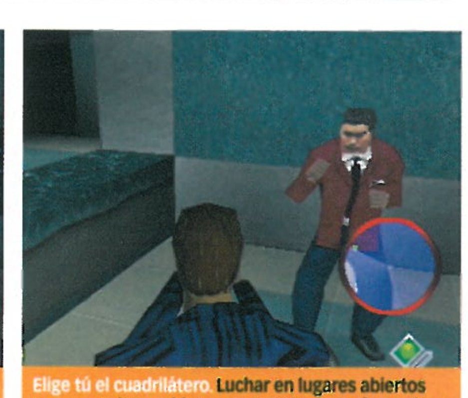


● PIRATEAR ORDENADORES
Si pulsas el botón ⊗, Largo buscará o utilizará el objeto que tenga enfrente, una habilidad esencial si quieres infiltrarte en las terminales de seguridad para buscar documentos que incriminen a los alemanes. También encontrarás la base principal de esta aventura: las tarjetas de acceso. No obstante, cuando utilices los ordenadores, no podrás defenderte de ningún ataque.

● EVITA AL ENEMIGO
En la mayoría de los niveles, Largo podrá utilizar el escáner de ondas cerebrales, que no es nada más que un radar que muestra la posición de los enemigos cercanos. De la misma forma, el color del radar cambiará de azul a amarillo y a púrpura y a rojo cuando los guardias alerten tu presencia. Lo único que falta son los signos de exclamación encima de las cabezas que vimos en *MGS*.



Fiebre salvaje. Largo se va, con su traje recién planchado hasta Sudamérica. Pero no se va a ensuciar, por supuesto



Elige tú el cuadrilátero. Luchar en lugares abiertos no es muy buena idea, puesto que alertarás a más enemigos

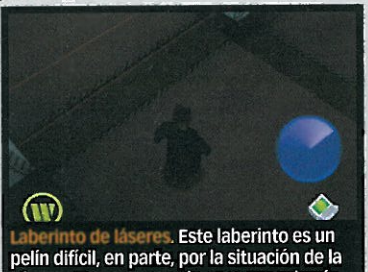
y un laberinto de rayos láser con el que tendrás que lidiar. Conseguir cruzar esta zona requerirá de ti mucha memoria, puesto que deberás aprenderte las rutas y trayectos de todos los malos, saber hasta dónde llega su campo de visión (ya dijimos que se parecía a *Metal Gear*) y muchos viajes a una fotocopiadora... Hablando ya un poco en serio, la mejor baza de *Largo* es la variedad que hay en cada nivel. En un mismo escenario puedes verte intentando atravesar un aeropuerto atestado de vigilancia o, puedes correr de un teléfono a otro para averiguar dónde demonios han puesto las bombas los terroristas SAR. Después te las liarás a puñetazos con los malos y, volverás a luchar contra el reloj en niveles al más puro estilo *Tomb Raider* en Amsterdam y, después de todo esto, incluso lucharás cuchillo



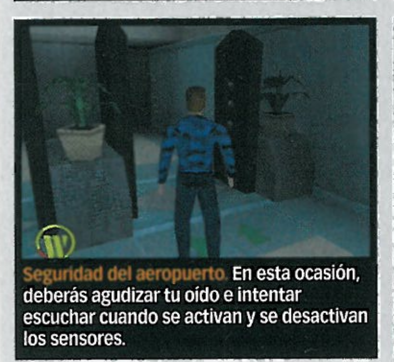
Un poco de todo. La variedad en la jugabilidad de *Largo* es impresionante, aunque el último nivel, muy al estilo de *Tomb Raider* no acaba de ser todo lo que nos gustaría que fuera

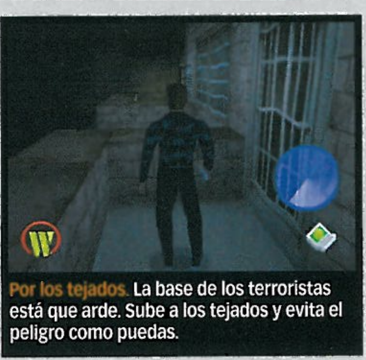
Luces, cámara... ¡a jugar!

En Largo Winch podrás ver algunas secuencias dignas de una súper producción hollywoodense. Esto, junto con el argumento te enganchará de tal manera que querrás terminar el juego nada más ponerlo en tu PSone. Tres hurras por Largo.


Laberinto de láseres. Este laberinto es un pelín difícil, en parte, por la situación de la cámara. Toca un rayo de esos y respirarás un gas muy malo para tu salud.

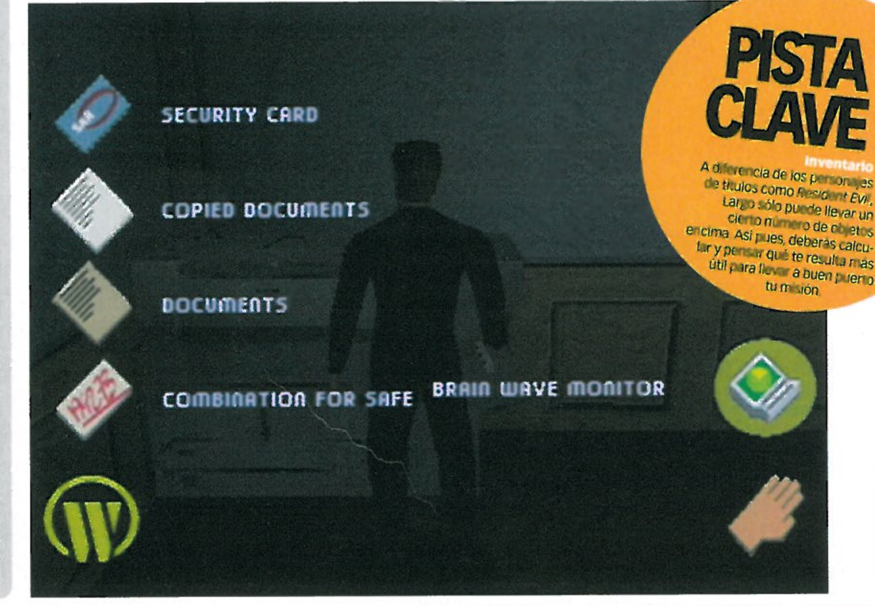

Plataforma petrolífera. Escapa de este lugar sin ninguna arma en tu poder. Utiliza las terminales de gas para envenenar a los guardias y no herir a los prisioneros.


Seguridad del aeropuerto. En esta ocasión, deberás agudizar tu oído e intentar escuchar cuando se activan y se desactivan los sensores.


Por los tejados. La base de los terroristas está que arde. Sube a los tejados y evita el peligro como puedas.




Chico rico. Largo viaja con limusina y helicópteros



PISTA CLAVE

Inventario

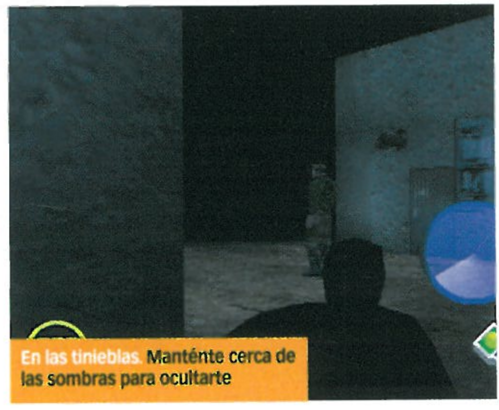
A diferencia de los personajes de títulos como *Resident Evil*, Largo sólo puede llevar un cierto número de objetos encima. Así pues, deberás calcular y pensar qué te resulta más útil para llevar a buen puerto tu misión.


Al descubierto. ¿Muy sigiloso no eres, verdad?



Cautivos. Este prisionero lleva un montón de objetos. ¿Cómo es posible?


Si se mueve, mátalo. Aunque sólo dispones de seis balas...


En las tinieblas. Manténte cerca de las sombras para ocultarte

en mano en la jungla de Venezuela. Casi nada. *Largo Winch* predeciblemente impredecible.

Los chicos de Rebellion han hecho también un gran trabajo con el ritmo del juego. Los niveles más cortos pero más intensos en lo que acción se refiere, rompen con los más largos y más orientados (y más difíciles también) a la resolución de *puzzles* y al sigilo. Y el juego entero hace gala de una mezcla curiosa y atractiva de imaginación y acertijos, todo ello envuelvo en una atmósfera electrizante. En más de una ocasión te verás inmerso en la más negra de las oscuridades, paralizado por el miedo a ser descubierto, pero también ansioso por saber que hay detrás de la siguiente esquina. *Largo* es, simplemente, irresistible y encantador.

Pero no es oro todo lo que reluce y, desgraciadamente, *Largo* no reluce tanto como nos gustaría. Como podrás ver tu mismo con las capturas que acompañan esta *review*, el juego del señor *Winch* no aprovecha las capacidades gráficas de PSone ni de lejos. Entre las cosas que no nos gustan ni un pelo está el dichoso *pop-up* y unas animaciones demasiado pobres después de haber visto el último trabajo de los chicos de Rebellion, *Delta Force: Urban Warfare*. Si fuéramos viejitas de la caridad, diríamos que el juego no marcará ningún hito gráficamente, pero como no somos viejitas, vamos a decir claramente que *Largo* es pobre visualmente hablando.

Tal y como seguramente temerás, *Largo* también sufre algunos síntomas que ya afectaban al señor *Snake*. Es demasiado corto (a nosotros nos duró unas 12 horas) y, las caracterizaciones rezuman demasiado Bond, James Bond. Además, el sistema de lucha que utiliza tres botones es un tanto frustrante, aunque bueno, una vez te acostumbras... Por otro lado, algunos de vosotros quizás echéis de menos más acción armamentística, al estilo *Syphon Filter* y, otros no se acabarán de creer el argumento que mezcla terroristas con alemanes hombres de negocios. En resumidas cuentas, estamos ante un juego *raro* que rompe el molde con el que se han construido tantos títulos de sigilo. Aunque *Largo* se sale con la suya y es la mar de divertido. Un *MGS* con acento francés, no está mal...

PUEDES...



HABLAR CON LOS CRIMINALES
Bueno, está bien, realmente no hablas con los criminales, pero podrás leer sus pensamientos en textos que aparecen en la parte superior de tu pantalla. No te pierdas ni uno de esos diálogos, puesto que parecen sacados de una película yanki de esas que nos gustan, o sea, de las que hay un montón de malos muy malos y un bueno muy bueno que se los carga a todos.

VEREDICTO



- **GRÁFICOS 6**
  Muy flojitos incluso para PSone
- **JUGABILIDAD 9**
  Una variante soberbia de MGS
- **ADICTIVIDAD 6**
  Demasiado corto, por desgracia

CONCLUSIÓN
Un nuevo título de sigilo que puede alzar la cabeza orgulloso



Clasificados

LA GUÍA DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII

Final Fantasy no se juega, se vive...

DATOS



PRECIO **N/D**

DISTRIBUIDOR **SONY**

DESARROLLADOR **SQUARESOFT**

WEB **WWW.SQUARE-SOFT.COM**

UNIDADES VENDIDAS HASTA LA FECHA **MÁS DE 30 MILLONES**

NOSOTROS DIJIMOS...

FINAL FANTASY VII
***PSMag12* 10/10**
En años venideros, conmemorarán este juego como un clásico de todos los tiempos

Podrías echarle un vistazo a las listas de ventas, analizar *reviews*, preguntar a la comunidad de jugones de JDRs o hacer cualquier otra cosa, pero lo que realmente consiguió *Final Fantasy VII* no tiene parangón. Consiguió enamorar a las personas que odian los juegos de rol e incluso sedujo a gente que normalmente no juega para que se adentraran en el mundo de los videojuegos.

Quedo claro des de un principio que nadie había visto nada parecido hasta la fecha. Fue algo fuera de su tiempo. Era el número siete de una gran serie y, bebía en muchos aspectos de sus predecesores. Pero el salto respecto a la calidad y a la profundidad fue tan grande, que casi pareció un juego completamente nuevo, que nada tenía que ver con los anteriores *FF*. Las escenas de vídeo, que nos dejaban boquiabiertos a todos, estaban tejidas de forma magistral con el juego completo y, la sensación de vivir una aventura a través de los personajes convirtió a esta joya en una experiencia inolvidable.

Si nos tuviéramos que quedar con un personaje, sería sin duda alguna Sephiroth, el mejor némesis que hayamos visto nunca en un videojuego. Si tuviéramos que destacar algo a primera vista, sería el aspecto gráfico... Pero eso si sólo raspáramos la superficie del juego. *FFVII* era una respuesta arriesgada (¿en cuántos juegos has visto que maten a un personaje principal?), encabezó una nueva tecnología e introdujo un drama sofisticado en los videojuegos. Nos llegó a las manos, jugamos con él, nos enamoramos de él... Y nunca lo olvidaremos.



Vamos, hazlo. No tengas miedo y clávale una daga en la espalda, es uno de los malos de la peli

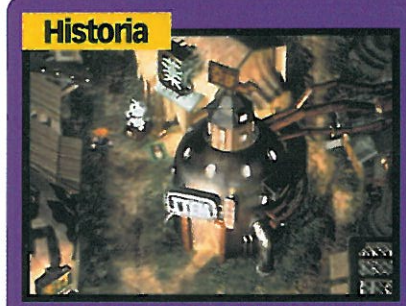
Sólo para adultos. Esto no es cosa de niños

Espectáculo. Los combates te deslumbrarán con todos esos efectos visuales

Transvestido. ¿Cloud vestido de mujer? Esto sí es un juego...

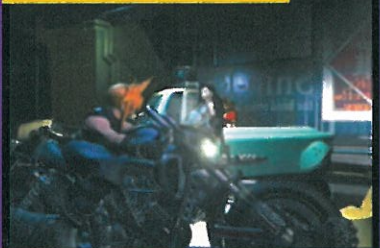
Crear una leyenda El por qué del mito que representa *FFVII* hoy día

Historia



Parte de un argumento simple, pero termina con una lucha del bien contra el mal de proporciones épicas. Pero la cosa no acaba aquí, también están las preguntas que se hace Cloud acerca de su origen.

Secuencias de vídeo

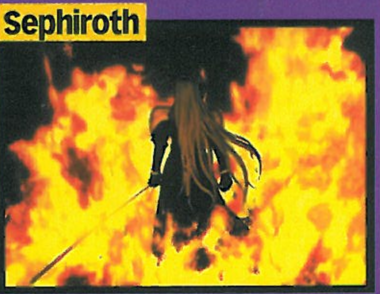


FFVII era el juego con el mejor aspecto gráfico en una consola cuando apareció en el mercado. La cúspide de sus espectaculares gráficos fueron las secuencias de vídeo, que marcaron un nuevo estándar y una época.

Emoción

Si no has jugado a este título tú mismo, es imposible que entiendas el tipo de emociones que transmite. Ni siquiera el *Zelda* de Nintendo conseguía crear la emoción de la que hacía gala *FFVII*.

Sephiroth

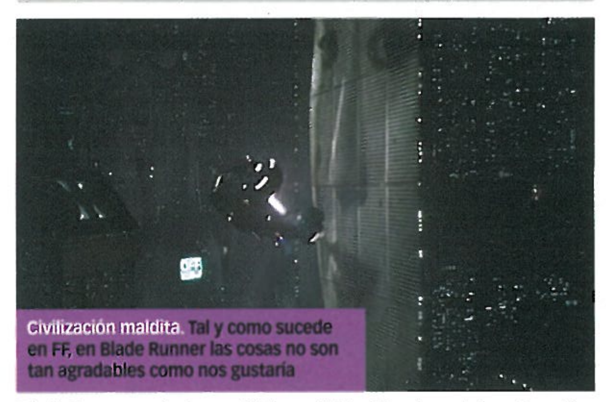


¿Es Shephiroth la presencia diabólica definitiva? Sin duda alguna. No aparece demasiado en el juego, pero su amenazadora presencia te hacía temblar de miedo. Nunca ningún otro personaje le igualará y, menos, superará.

Ingredientes vitales

Miramos hacia el pasado para descubrir las influencias de FFVII

Blade Runner



Civilización maldita. Tal y como sucede en FF, en Blade Runner las cosas no son tan agradables como nos gustaría

Blade Runner es todo un clásico del cine que definió la tendencia *cyberpunk* con su ambientación de un futuro no muy agradable. Si no has visto esta película, deberías echarle un vistazo, sin duda.

Manga



Influencia cómica. Los JDRs japoneses y los manga tienen una conexión especial

Manga es la palabra japonesa para "cómics" y, sus orígenes se remontan a 800 años atrás. Hoy en día, los JDR japoneses y los dibujos animados representan una gran influencia. La estética de *FF* debe mucha a esta combinación.

Emociones



Volando alto. El contenido emocional es muy importante en los juegos de Square

Tomoyuki Takechi era el presidente de Square cuando se lanzó *FFVII*. Nos contó que, «Square es buena produciendo secuencias de CG, así como escenarios y argumentos que transmiten emociones». *FFVII* es pura emoción.

El sol naciente



Espíritu único. Existe una quintaesencia japonesa en toda la serie FF.

En todos los juegos de *FF* existe un espíritu japonés, como la influencia del manga, la importancia de la familia, una mirada espiritual hacia la naturaleza y la tierra, una cultura en la que la tradición se valora muchísimo y una descripción de la socieda



Tidus y Yuna. ¿descendientes de Cloud y Rinoa?



MINI ENTREVISTA

Cuando apareció FFVIII, PSMag habló con la gente que había creado todos los personajes...

PSMag: ¿Cuáles son los puntos más fuertes de la serie *Final Fantasy*?
Yoshinori Kitase (director): Personalmente creo que ponemos emociones a nuestros personajes que todo el mundo puede sentir, como tristeza, felicidad, rabia, etc. Además de nuestro continuo desarrollo de *hardware*, eso es lo que mejor hacemos

PSMag: Los personajes son muy atractivos. ¿No os parece que quizás, en ocasiones, parecen demasiado perfectos?
Kitase: Los héroes son estilizados, que van a la moda y atractivos. Los diseños de Nomura-san (diseñador de personajes) son parte de la belleza de la serie. Aunque la personalidad del personaje puede cambiar. Tú personaje puede crecer durante el juego, pero su aspecto no puede cambiar. De todas formas, si son atractivos es mejor, ¿no?

PSMag:
JR: Miyamoto era un punto de referencia (el creador de *Mario,* Shigeru Miyamoto) y probablemente siempre lo será. Pero al mismo tiempo, queríamos trabajar en una consola que no tuviera los juegos de Miyamoto, o sea, sin competir directamente con él. Ahora nosotros tenemos los juegos más punteros de PlayStation y si alguien quiere competir con nosotros va a tener que ponerse a nuestra altura primero.



PSMag: Debe ser una lástima abandonar unos personajes tan bien definidos al final del desarrollo de un videojuego...
Yusuke Naora: Cada personaje es una historia. Compartes las experiencias con ellos, desde los inicios hasta el final, su pasado, todo lo que hacen en su vida, cómo crecen... Vives con el juego y conoces a la perfección a todos los personajes. ¿Qué más puedes hacer con una creación? No importa lo bueno que sea un personaje que hayas creado, tienes que abandonarlo.

Juegografía

Squaresoft, también conocidos como los genios de los JDR

FF ANTHOLOGY
PSMAG65, 9/10

FFVI
PSMAG63, 9/10

FFVII
PSMAG12, 10/10

FFVIII
PSMAG35, 10/10

VAGRANT STORY
PSMAG44, 9/10

BUSHIDO BLADE
PSMAG14, 8/10

LOS TOPS

Los analistas de PSMag son varios y, claro, cada uno tiene sus preferencias. En la variedad está el gusto, dijo alquien. Pues eso, viva la variedad. A partir de este mes hemos propuesto a nuestros expertos que suelten un momentito el dual shock, den rienda suelta a sus preferencias y que nos elaboren dos tops temáticos. Nosotros les propondremos una categoría y ellos pondrán a funcionar su materia gris para darnos, mes a mes, una lista con los cinco mejores y los cinco peores de cada apartado.

ACCIÓN

LOS TOPS DE *ARRAKATANGA*

TOP GUAYS

1. *Syphon Filter* (PSone)
Porque Logan se maneja a las mil maravillas, y asomar la cabeza tras una esquina para avanzar acaba resultando mucho más entretenido que observar aburridas escenas de códec.

2. *Devil May Cry* (PS2)
Dante es otro que se maneja de lujo y tiene más estilo que la Pasarela Cibeles. Su forma de repartir es lo más satisfactorio que se ha visto en tiroteos desde la escopeta del Doom original.

3. *GTA3* (PS2)
Es una vergüenza, una barbarie, una salvajada y un atentado contra la moralidad y el sentido común. Además, está tan bien hecho...

4. *Gun Grave* (PS2)
Todavía no ha llegado a Europa, pero la versión NTSC es tremenda. Aunque copie descaradamente a DMC.

5. *Spider-Man* (PSone)
Por ser la mejor adaptación a videojuego que podría esperarse de un tipo con problemas sentimentales que se sube por las paredes.

TOP PILTRAFAS

1. *Army Men: Lo-Que-Sea* (PSone & PS2)
Lo de los hombrecillos de plástico verde no tiene nombre. Sacar juegos como churros que al final no son más que churros de juegos...

2. *Action Man: Lo-Que-Sea* (PSone)
«Hombres del Ejército», «Hombre de Acción»... la misma basura. Lo siento, soy incapaz de ver con buenos ojos títulos así de sugerentes (y resulta obvio que sus responsables también).

3. *M.D.K.* (PSone & PS2)
Sin embargo, éste es un buen ejemplo de título prometedor («Asesinato Muerte Matar») que se queda en bazofia insufrible al aportar diseños tan atractivos como el *casco-tucán* o el *paracaídas-somier*.

4. *O.D.T.* (PSone)
Aquí se cierra la pareja de parejas de juegos pseudo-homónimos con la misma pseudo-jugabilidad. O.D.T. ostenta, además, el dudoso honor de haber marcado un antes y un después en la hasta entonces saludable trayectoria de Psygnosis.

5. *Spawn* (PSone)
Alguien lo puso ya en el Top Piltrafas plataformero del número anterior, pero da igual: Spawn repite este mes porque es tan rematadamente asqueroso como para figurar entre las piltrafas de cualquier género.

6. *Shadowman* (PSone)
Ya, son 5, pero no podía meter a Spawn y dejarlo a él fuera...

LOS TOPS DE *LA ARDILLA SIGILOSA*

TOP GUAYS

1. *Metal Gear Solid* (PSone)
Me compré el juego y cuando salió la edición especial (14.000 ptas, creo recordar), también me la compré. Y no me arrepiento para nada. Desde entonces siempre llevo una cinta en la cabeza, a lo *Solid*...

2. *Medal of Honor* (PSone)
Después de ver la peli *Salvar al Soldado Ryan* (¡¡¡buenísima!!!), solo puedo pensar en jugar al *Medal* para hacerme con el rifle de francotirador y apuntar directamente a la cabeza de los malos.

3. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (PS2)
Aunque no me impresionó tanto como el primero y, odio a Raiden con toda mi alma, *Metal 2* es una obra maestra. ¡Te quiero Kojima! ¡No te mueras nunca! ¡Y devuélvenos a Snake! ¿Snake? ¿Snake? ¡¿Snaaaaaaake...?!

4. *Medal of Honor: Frontline* (PS2)
¡Dios mío! ¡Estoy dentro de *Salvar al Soldado Ryan*! ¡Esto es la guerra! ¡Al ataqueeeeerrrr...! Sólo por jugar al primer nivel, este título resulta imprescindible.

5. *Devil May Cry* (PS2)
Me encanta... aunque todavía no he conseguido matar al maldito escorpión. Sí, la primera vez que sale ya me mata. Soy malo jugando a *DMC*, lo sé, ¿qué pasa? No se puede ser bueno en todo, diablos...

TOP PILTRAFAS

1-*Contra: Legacy of War* (PSone)
Con las horas que me había tirado yo jugando con la máquina arcade de *Contra* para luego ver esto... Me saltaron las lágrimas.

2. *Spawn* (PSone)
Todavía tengo pesadillas después de jugar un día entero con este título intentando encontrarle algo bueno. No lo encontré... Pero sus sombra aún me persigue.

3. *El Quinto Elemento* (PSone)
La peli no era gran cosa, pero tenía su gracia, especialmente porque salía Milla Jojovich. Pero el juego... Eso es otro cantar y la Jojovich no está tan guapa, ni mucho menos.

4. *Shadowman* (PSone)
Hubiera sido mucho mejor si este chico se hubiera quedado en casa en lugar de meterse en la nuestra. Un título que prometía para acabar siendo un (censurado)

5. *Devil May Cry* (PS2)
Lo sé, lo he puesto en la lista de mis Top Guays... ¡Pero es que no hay manera de matar al #@#!! escorpión ese. ¡Lo odio por eso, pero a la vez me encanta!¡ NO quiero jugarlo y SÍ quiero a la vez! ¡Que alguien me ayude! ¡Por favor! ¡¡¡*Devil May Cry* me atormenta día y noche!!!

LOS TOPS DE *UNDER-MAN*

TOP GUAYS

1. *Metal Gear Solid* (PSone)
Solid Snake es mi ídolo. Este tío era sigiloso hasta roncando, pero eso sí: más duro que un pan de antes de ayer y más rápido que nuestra directora dando latigazos.

2. *Medal of Honor* (PSone)
No tengo nada personal contra los alemanes, pero ¡es tan divertido cargárselos...! ¿Quién iba a pensar que algo tan terrible como la 2ª Guerra Mundial daría cosas tan buenas como este juego?

3. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (PS2)
Eso de vestirse de malo y hacer el memo con el resto de enemigos buscando «a quien se ha cargado a nuestro compañero» todavía me hace retorcerme de la risa.



4. *Devil May Cry* (PS2)
Si se puede experimentar la felicidad extrema con un juego, ése es *DMC*. Pero hablamos metafóricamente, claro (el diámetro del agujero central del disco tiene sus limitaciones).

5. *WinBack: Covert Operations* (PS2)
Casi nadie ha tenido el placer de conocer este juego, pero a falta de un *MGS2*, era una pasada. Y más largo, además. Divertidísimo, jugabilísimo, adictivísimo, etceterísimo.

TOP PILTRAFAS

1. *Army Men: Omega Soldier* (PSone)
Si quieres saber lo que es sufrir de verdad, tienes dos opciones: partirte la cadera o jugar a esto. Pero partirse la cadera es más barato, y se pasa tras unos meses de rehabilitación.

2. *Batman of the Future* (PSone)
Es como la cebolla: te hace llorar nada más verlo; y si no lo mezclas, da náuseas. Pero nunca te sentirás más orgulloso de vomitar que después de ver algo así.

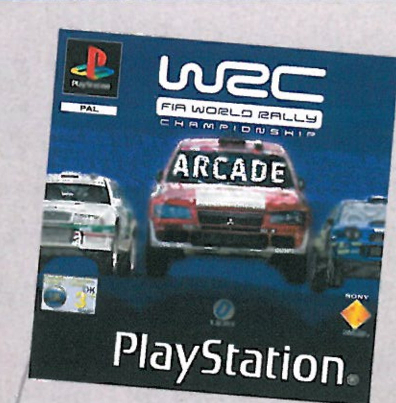
3. *Spawn* (PSone)
Ya estaba en la lista de piltrafas infumables de plataformas el mes pasado, pero ¡también tenía acción (se supone)! Merece aparecer en esta lista también, más que ningún otro.

4. *Dune, Frank Herbert's* (PS2)
Toda la magia de Mr. Herbert, toda la sapiencia de Mr. Lynch, toda la genialidad de Mr. Giger... Todo a la —CENSURADO— por un puñado de polígonos malolientes.

5. *Extermination* (PS2)
Imagina la peor de tus pesadillas, apaga la luz, añade cientos de cucarachas, saltea unos cuantos puzzles de parbulario y quítale el 100% de la comodidad al control. *Exterminante*...

***PSMag* no comparte necesariamente las opiniones que se viertan en esta sección.**

WRC arcade



La vuelta al mundo de rally en rally, compitiendo con los mejores y con la seguridad de que nunca tendrás que abandonar por un motor gripado, una bujía perdida o una rueda pinchada. Vamos, que nunca vas a sufrir lo que se conoce como *síndrome Carlos Sainz*

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *WRC Arcade*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

La pregunta

En la siguiente lista aparecen dos pilotos de rallys y un deportista ajeno a las cuatro ruedas. ¿Sabrías decirnos quién es el *infiltrado*?

1.- *Mika Hakkinen*
2.- *Marcus Gronholm*
3.- *Gustavo Kuerten*







PS one

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 20 juegos *WRC arcade* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

RED FACTION 2

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** THQ/PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW ¿Te gustó lo de agujerear las paredes con mísiles? Pues aquí tienes más...

Red Faction* fue uno de los primeros *shooter en aparecer para PlayStation 2. No fue el no va más, pero tampoco se quedó corto ni pasó al baúl de los recuerdos. Y, si algo recordamos todos los que nos pasamos más de una y de dos horas jugando con este título de THQ, ese algo es sin duda el hecho de poder cargarte, literalmente, partes del escenario. La verdad, ir armado con un lanza mísiles con mira termográfica (con la que podías ver a los enemigos a través de las paredes), apuntar a una pared y hacer un agujero enorme era, y sigue siendo, de lo más divertido. Y como no podía ser de otra manera, muy pronto tendremos entre manos la segunda entrega de *Red Faction*, o sea, *Red Faction 2*.

La acción, que en la primera parte tenía lugar en el planeta rojo, Marte, se traslada ahora a la Tierra (¿por qué será que las segundas partes de muchos juegos siempre tienen lugar en la Tierra?) ¿Y qué pasará en la Tierra? Pues nada bueno puede suceder si estás armado hasta los dientes con lo más *fashion* en destrucción masivo.

Vamos a contarte algunos detalles del argumento a ver qué te parecen.

Estamos en el siglo 22, cinco años antes de la rebelión de Marte. Durante 15 años el dictador corrupto, Sopot, ha oprimido a la gente de la Commonwealth. Su incansable persecución de la unión con la vecina República Unida ha dejado el país teñido de sangre. Una batalla por el poder y el control, han dejado en las más pura miseria a la gente acogida bajo la Commonwealth. Ante este panorama se crea una serie de súper soldados en los que se ha inyectado nanotecnología. Hartos, tras estar varios años al frente de la batalla, cada miembro jura luchar por la unificación con el objetivo común de reemplazar al dictador de su cargo.

«Todo lo que viste en la primera parte, pero multiplicado por diez»







Armas. Después de probar este rifle de asalto, cualquier arma de cualquier otro juego nos parece más inofensivo que un tirachinas.



Fuegos artificiales. Está claro que los programadores de Red Faction 2 han querido que su juego sea espectacular y explosivo. Según nuestra opinión, lo han conseguido de sobra.

MAS Y MEJOR

Escenarios
Gracias al motor gráfico Geo-Mod, en esta ocasión también podrás destruir y alterar partes del escenario a tu gusto.

Armas
Hasta un total de 15 armas de destrucción masiva, con la posibilidad de enfundar dos metralletas a la vez, una a cada mano.

Vehículos
Súbete en un tanque o un submarino y disfruta de las vistas mientras siembras un poco el caos entre los enemigos... je, je, je.

¿Qué te ha parecido? Pues eso es sólo el principio. Porque en *Red Faction 2* vas a encontrarte todo lo que viste en la primera parte pero multiplicado por 10. Es decir, mejores gráficos, mejores animaciones, armas más espectaculares y destructivas, un ritmo más acelerado de la acción, más personajes (buenos y malos), más escenarios (más detallados y grandes, por supuesto) y más, más... de todo, claro.

Red Faction 2 ha sido creado con el revolucionario motor gráfico Geo-Mod de la firma Volition y, es precisamente el motor que te permite alterar los escenarios en tiempo real, es decir, crear agujeros en las paredes y destruir un montón de cosas (¡como mola!) Pero lo mejor de todo es que ahora también los enemigos se servirán de estas técnicas. Las posibilidades y opciones en la jugabilidad se nos antojan infinitas con estas características. Aparte de este motor gráfico tan *chulo*, también habrá armas como lanza granadas, rifles de francotirador y vehículos, entre los que se incluyen tanques y submarinos. Y tampoco faltarán las partidas multijugador, por supuesto.

Por ahora, *Red Faction 2* tiene una pinta soberbia. Danos unos 30 días y te lo contaremos todo sobre este título.

REIGN OF FIRE

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** ¡BAM INTERACTIVE **DÓNDE** WWW.BAM4FUN.COM

PREVIEW ¡Un dragón, qué bonito! ¡Y otro! ¡Rápido, saca el arsenal!



Estamos en la actualidad. Un equipo de construcción, liderado por la madre del joven Quinn Abercromby, descubre un dragón que ha estado hibernando durante siglos. En menos que canta un gallo, es decir, en unos 22 años, los dragones se han multiplicado y han ocupado el lugar de los humanos como la especie dominante del planeta Tierra.

Estamos en Inglaterra, en el año 2024. Quinn ha crecido y se ha convertido en un luchador de la resistencia que se esconde, junto a otros luchadores, en un viejo y quemado castillo en los campos de Gran Bretaña. Las condiciones de vida se asemejan a las de la Edad Media y, un par de dragones rondan por la vecindad atemorizando a las personas, atacando los pocos pueblos en pie que quedan, destruyendo las cosechas y, en resumen, convirtiendo la vida de los humanos en un infierno insoportable. Todo lo que puede hacer la resistencia es intentar apagar los fuegos y rescatar a los supervivientes. La cosa no pinta nada bien para los humanos, pero que nada bien.

Pero lo mejor aún está por llegar. Con *Reign of Fire*, podrás jugar en el papel de un humano o de un dragón.

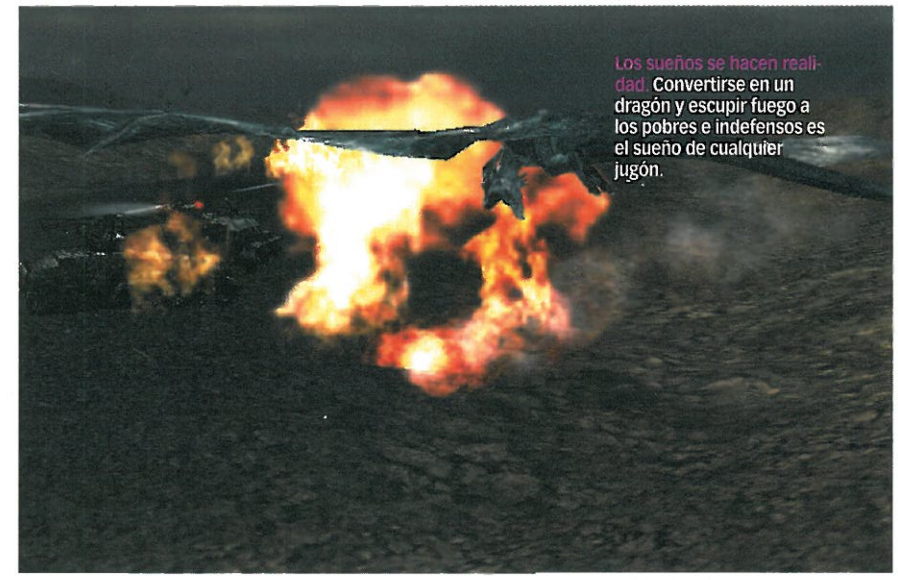
Si eliges el bando de los humanos, te meterás en la piel de un luchador de la resistencia y podrás controlar varios vehículos armados hasta los dientes. Tu objetivo será defender a la población de los ataques de estos lagartos voladores escupefuegos y, al final, atacar la base de tu enemigo.

Si eliges el bando de los dragones, tu objetivo será intentar erradicar a la raza humana del planeta y convertir a *tu* raza en la especie dominante. Empezarás siendo un pequeño dragón, pero, a medida que el juego avance, te convertirás en un bicho más poderoso y con capacidad mayor de destrucción. El juego sigue el sistema de varios niveles enlazados por un argumento la mar de interesante, un argumento que sigue la historia de la película que pronto se estrenará en nuestras pantallas (*El imperio del fuego*).





Apocalipsis dragonil. La acción de Reign of Fire tiene lugar en la Inglaterra del año [illegible], donde la destrucción y la devastación son dos palabras muy comunes.



Los sueños se hacen realidad. Convertirse en un dragón y escupir fuego a los pobres e indefensos es el sueño de cualquier jugón.

«Podrás jugar en el papel de humano o en el de dragón»



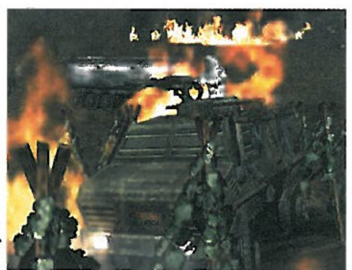
Dragones y mazmorras... estooo... No, mejor dragones y tanques y pistolas y metralletas y fuego y pólvora y explosiones y acción, mucha acción.

Varias razas

Humanos
Si decides convertirte en un humano, deberás enfrentarte a unos dragones muy pero que muy malos que además de volar escupen fuego. Si no te gusta quemarte, siempre puedes convertirte en un...

Dragón
¿A quién no le gusta hacer de malo? Vamos, sin miedo, métete en la piel de un dragón y surca los cielos quemando todo lo que se te ponga por delante, incluidos los humanos que osan dispararte.

Con lo que hemos visto hasta ahora, podemos adelantarte que *Reign of Fire* no es un prodigio de la realización técnica, pero su argumento y sus posibilidades nos han encantado, de verdad. Poder surcar los cielos controlando a un dragón y disparar bolas de fuego a los humanos es algo que todo el mundo debería experimentar... En un videojuego, claro está. Ahora que nadie se disfrace de dragón e intente volar y escupir fuego, que nos conocemos.



El número de misiones parece ser que será bastante considerable, algo que alargará la vida del juego. Esperemos que la curva de dificultad sea ajustada y no se cargue al juego como ha pasado en otras ocasiones.

Deja que achicharremos unos cuántos humanos más y, que también matemos más lagartijas voladores y te contaremos qué nos ha parecido.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** ACTIVISION/PROEIN **WEB** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW ¿El vuelo más alto del halcón?



Lo conseguimos. Nos costó sudor y sangre, pero al final conseguimos arrancarle la beta de las manos a nuestro redactor jefe. Y, es que desde la llegada de la *preview* de *Tony Hawk's Pro Skater 4* en la redacción, Joan desapareció de las oficinas y se encerró en su casa con llave. Estuvimos a punto de utilizar artillería pesada, pero al final cedió. Aunque nos amenazó y nos echó todo tipo de conjuros vudú. Pero aquí estamos con el DVD y vamos a contarte qué nos depara la cuarta entrega de la mejor serie de *skate* que se haya creado jamás.

A simple vista, *THPS4* no parece haber cambiado mucho con respecto a su antecesor, el genial *THPS3* que obtuvo un merecidísimo 10/10 en nuestra revista. A simple vista. Porque en realidad sí ha cambiado. Y bastante...

Lo primero que llama la atención son los escenarios, absolutamente gigantescos. ¿Te pareció grande el escenario de



Los Angeles en *THPS3*? Pues el más pequeño de *THPS4* es más grande que el de Los Angeles del título anterior. Y no sólo se ha aumentado su tamaño. Ahora, los elementos móviles (peatones, coches, etc) son más numerosos también.

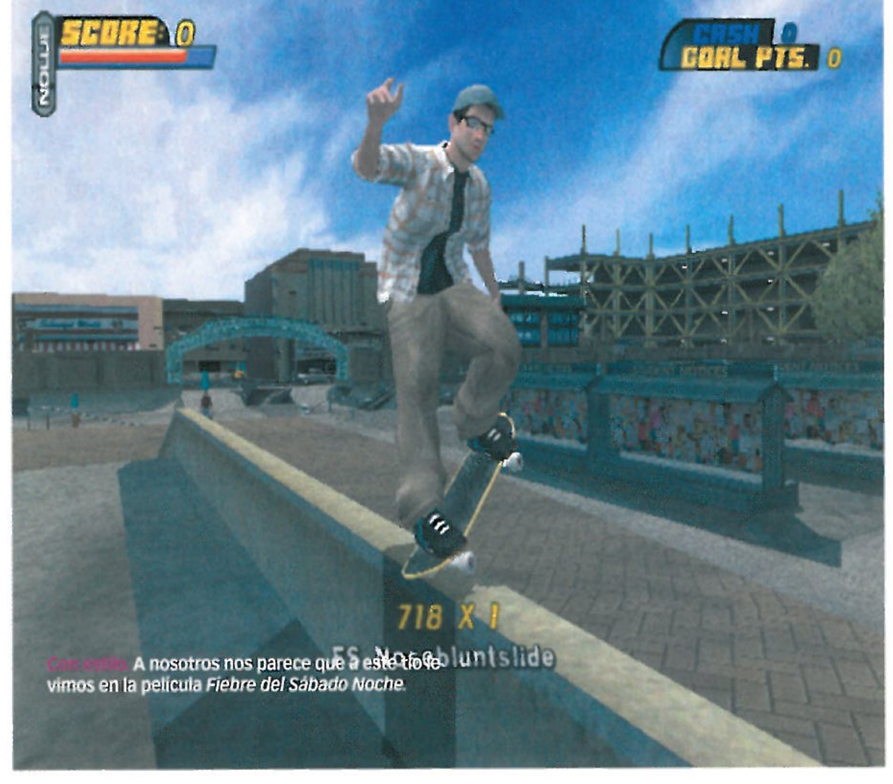
Para patinar por estos enormes *decorados* tendrás a tu disposición 14 skaters, entre los que se incluyen Jamie Thomas, Bam Margeera y muchos otros más. ¿No hace falta decir que Tony Hawk también estará, verdad?

Quizás el aspecto que más cambios ha sufrido es el modo carrera. Se acabaron

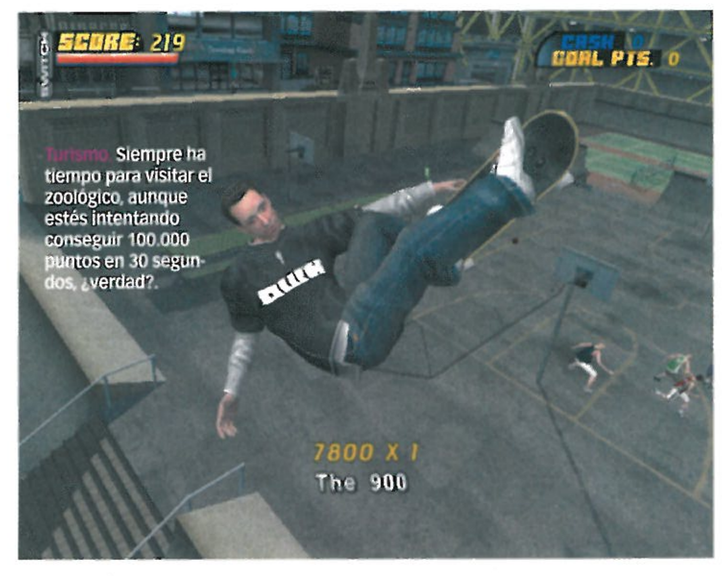
«El aspecto que más cambios ha sufrido es el modo carrera»



Pegados. ¿Cómo diablos lo harán para que la tabla no se les despegue de los pies? Misterios sin resolver...



Con estilo. A nosotros nos parece que a este tío le vimos en la película *Fiebre del Sábado Noche*.



Turismo. Siempre ha tiempo para visitar el zoológico, aunque estés intentando conseguir 100.000 puntos en 30 segundos, ¿verdad?.

los malditos dos minutos para completar nueve objetivos y recoger puntos y tablas de *skate*. Ahora podrás vagar libremente por el escenario y, cuando te encuentres con alguien que te rete, deberás superar el objetivo que te proponga. Des de conseguir una puntuación determinada dentro de un tiempo límite hasta realizar una acrobacia concreta en un sitio determinado. La variedad de los objetivos nunca dejará de sorprenderte. ¡Y la cantidad! Habrá unos 190 objetivos a cumplir a lo largo del juego. Y la cosa no acaba aquí. Según el objetivo que decidas llevar a cabo, el escenario cambiará. Por ejemplo, si entras en una competición de rampas, aparecerán rampas nuevas en el escenario para que puedas lucirte de lo lindo.

También tendrás a tu disposición un editor de escenarios y, por supuesto, un editor para crear a tu propio *skater*. Ambas opciones se han mejorado para que tus creaciones sean mucho más realistas y originales.

Y, aunque no está demasiado claro que podamos utilizar estas opciones en nuestro país, también podrá jugarse *THPS4* online. ¡Hasta ocho *skaters* patinando en el mismo parque! ¿Cuándo vamos a poder disfrutar nosotros de algo así? Solo el tiempo lo dirá...

La versión que hemos probado de *THPS4* está todavía muy verde y contiene algunos fallos que pueden arreglarse sin problemas. Conociendo el buen hacer de Activision y Neversoft, estamos seguros que el señor Tony volverá a ser una de las estrellas de las próximas navidades...

VOLARE

Skaters
Elige entre 14 *skaters* profesionales, entre los que se incluyen Jamie Thomas, Bam Margeera, Burnquist y el señor Tony Hawk, por supuesto.

Escenarios
Enormes. Esa es la palabra que los define mejor. Y, según el objetivo que debas cumplir, cambiarán (aparecerán rampas u otros elementos susceptibles de ser *skateados*).

¿No decías que tenías prisa por aprender a tocar la guitarra?

CCC hazlo por ti

Infórmate

902 20 21 22

www.centroccc.com

Si te dicen que vas a dominar la guitarra en un mes sin poner nada de tu parte, te están contando un cuento.

Pero si lo que te dicen es que en tres meses te estarás ya divirtiendo y que a los seis meses tus amigos te pedirán que toques tu guitarra en todas las fiestas, te están hablando del nuevo Curso de Guitarra CCC.

Con este revolucionario método, no necesitas saber solfeo. ¡Ni siquiera la guitarra!: la recibes de regalo.

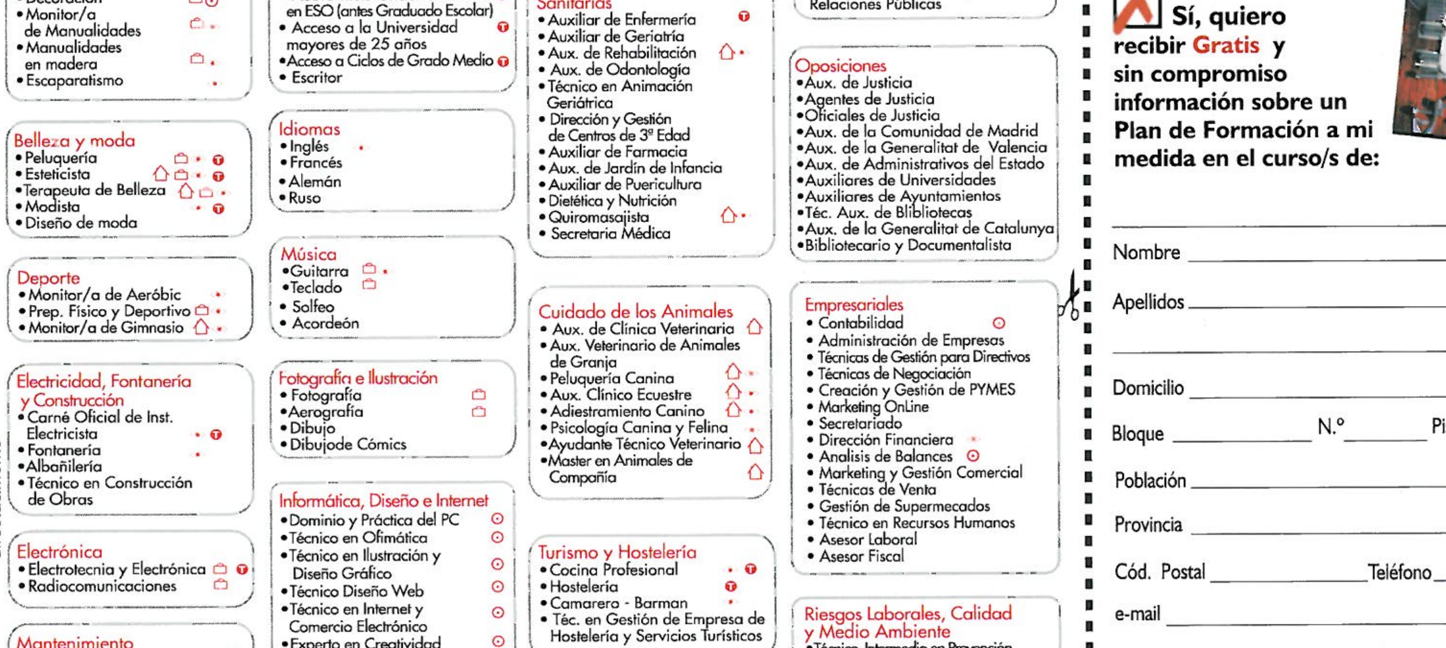
Siguiendo a tu profesor en los 9 CD´s y 5 vídeos del Curso, no aprenderás cuatro acordes "¡y arréglate!"

¡Acabarás dominando todas las técnicas de punteo, armonías de acompañamiento y todos los estilos musicales!

Si no te decides ahora, sólo puede ser por timidez. Y la timidez, ya se sabe, desaparece con el éxito.

>>> **GRATIS**

Con el set del Curso, recibirás **GRATIS** una **estupenda guitarra clásica**. O, si lo prefieres, una guitarra eléctrica "Sonora". ¡A precio de regalo! Tú eliges.



Más de 100 Planes de Formación, con la garantía de CCC

Decoración y Manualidades
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades en madera
- Escaparatismo

Belleza y moda
- Peluquería
- Esteticista
- Terapeuta de Belleza
- Modista
- Diseño de moda

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Prep. Físico y Deportivo
- Monitor/a de Gimnasio

Electricidad, Fontanería y Construcción
- Carné Oficial de Inst. Electricista
- Fontanería
- Albañilería
- Técnico en Construcción de Obras

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones

Mantenimiento
- Téc. en Mantenimiento Industrial
- Mantenimiento de Edificios
- Mecánico de Coches y Motos

Cultura
- Nuevo Título Oficial Graduado en ESO (antes Graduado Escolar)
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos de Grado Medio
- Escritor

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Dibujode Cómics

Informática, Diseño e Internet
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Técnico en Ilustración y Diseño Gráfico
- Técnico Diseño Web
- Técnico en Internet y Comercio Electrónico
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- Master en Gestión Inmobiliaria

Profesiones Sanitarias
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Rehabilitación
- Aux. de Odontología
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dirección y Gestión de Centros de 3ª Edad
- Auxiliar de Farmacia
- Aux. de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Puericultura
- Dietética y Nutrición
- Quiromasajista
- Secretaria Médica

Cuidado de los Animales
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Aux. Veterinario de Animales de Granja
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina
- Ayudante Técnico Veterinario
- Master en Animales de Compañía

Turismo y Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman
- Téc. en Gestión de Empresa de Hostelería y Servicios Turísticos

Terapias Complementarias (FTC)
- Monitor de Técnicas de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía
- Herbodietética

Azafatas
- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Oposiciones
- Aux. de Justicia
- Agentes de Justicia
- Oficiales de Justicia
- Aux. de la Comunidad de Madrid
- Aux. de la Generalitat de Valencia
- Aux. de Administrativos del Estado
- Auxiliares de Universidades
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Téc. Aux. de Bibliotecas
- Aux. de la Generalitat de Catalunya
- Bibliotecario y Documentalista

Empresariales
- Contabilidad
- Administración de Empresas
- Técnicas de Gestión para Directivos
- Técnicas de Negociación
- Creación y Gestión de PYMES
- Marketing OnLine
- Secretariado
- Dirección Financiera
- Analisis de Balances
- Marketing y Gestión Comercial
- Técnicas de Venta
- Gestión de Supermecados
- Técnico en Recursos Humanos
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal

Riesgos Laborales, Calidad y Medio Ambiente
- Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris) Especialidades:
  - Seguridad en el Trabajo
  - Higiene del Trabajo
  - Ergonomía y Psicosociología Aplicada
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Equipos de Prácticas · Prácticas Optativas · Incluye CD Rom

directa&mente

¡Y más de 30 cursos por internet! www.campusccc.net

DEMO

Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de:

*¡Solicita **gratis** el vídeo demostrativo!*

Nombre ______

Apellidos ______

Domicilio ______

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ______

Provincia ______

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ______

Fecha de nacimiento ______ / ______ / ______

D. N. I. (opcional) ______

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, para informarte de los servicios de formación del Centro, nuevos programas, ofertas y ayudas que pudieran ser de tu interés. Asimismo, y si no nos indicas lo contrario, los datos personales facilitados podrán ser cedidos a otras entidades que colaboran con el Centro CCC, para informarte de servicios relacionados con nuevos programas. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense, 20-1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

K B L

GTA VICE CITY

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES / PROEIN DÓNDE WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY/

PREVIEW Una ciudad de vicio, en todos los sentidos



El juego de más éxito en PS2, *Grand Theft Auto III*, con más de siete millones de copias vendidas en todo el mundo, ya tiene continuación. Se llama *GTA: Vice City*, y parece estar lejos de ser un «más de lo mismo». Después de averiguar todo lo que ahora sabemos sobre él, ¡*GTAIII* ya no nos gusta!

La acción en esta ocasión se ha trasladado a una ciudad estilo Miami, aunque en el juego ésta se llamará «Vice City», haciendo un pequeño guiño a la serie de televisión en la que tan claramente se inspira: *Miami Vice* (*Corrupción en Miami*), el mítico éxito televisivo de Don Johnson. Coches de los ochenta, música de los ochenta y pintas de los ochenta en la urbe con más *glamour* y más narcotráfico del mundo. Pero no temas, que tu papel no será el de un pijo ridículo de pelo rubio y trajeado de blanco. ¡Para nada! Aquí, como en *GTAIII*, eres un tipo duro de los de verdad. Con camisa hawaiana para no llamar demasiado la atención, pero duro. Al más puro estilo *Travolta* en *Cómo conquistar Hollywood* y con toques de *Pulp Fiction* por todas partes. Y lo mejor es que esta vez —y no como en el juego anterior— tienes un nombre y una identidad: Tommy Vercetti.

Nuestro amiguete Tommy procede en realidad de Liberty City, aquella especie de Nueva York imaginario en la que se desarrollaba *GTAIII*. Tommy viajará a Vice City a realizar un «recadito» en nombre de su jefe, un *espagueti* llamado Sonny Forelli. Sin embargo, la mala suerte y el exceso de confianza por parte de Tommy harán que su viajecito se complique y le roben el paquete que transportaba. ¡Qué mala pata! Lo que pasa después es fácil de adivinar: Sonny quiere recuperar su mercancía, o ajustar cuentas con Tommy; Tommy quiere recuperar la mercancía perdida para que Sonny no se lo cargue; y la ciudad de Vice City hará la vida imposible a Sonny mientras el pobre huye de la gente de Forelli e intenta recuperar la pasta. ¿Quién te mandaría a ti hacerte matón en lugar de trabajar honradamente? Podrías haber sido político, juez, abogado, director de periódico... Pero no, preferiste ser mal tipo.

Las novedades que *GTA:VC* presentará respecto al título anterior serán muchísimas, y todas notables. La que más destaca a simple vista es su aspecto. El motor gráfico se ha potenciado ostensiblemente, generando una ciudad el doble de grande que Liberty City. Pero es que, además, en esta ocasión podrás visitar cualquier parte de la ciudad, en lugar de estar partida en tres áreas como lo estaba la de *GTAIII* ¡Impresionante! Tanto la animación de los personajes como la IA, las texturas, los efectos de luz o el brillo de las carrocerías de los coches han sufrido una transformación impresionante también. Pero aparte de eso, la gente de Rockstar North está trabajando en la

«Puedes asaltar una ferretería a mano armada para conseguir un simple destornillador, un martillo o una motosierra»



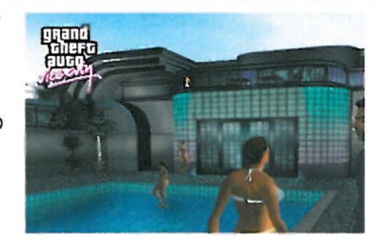
Pinta sospechosa. ¿Qué va a pensar la gente de ti si sales con un hacha en la mano de una ambulancia, y con semejante camisa?



¿Los 80? El hecho de que el juego esté ambientado en el Miami de los ochenta, no quiere decir que no haya muscle cars al más puro estilo sesentero.



¡De vacaciones! ¡Hacer de matón en una ciudad así, qué lujo! Te sentirás como John Travolta en *Cómo conquistar Hollywood*.

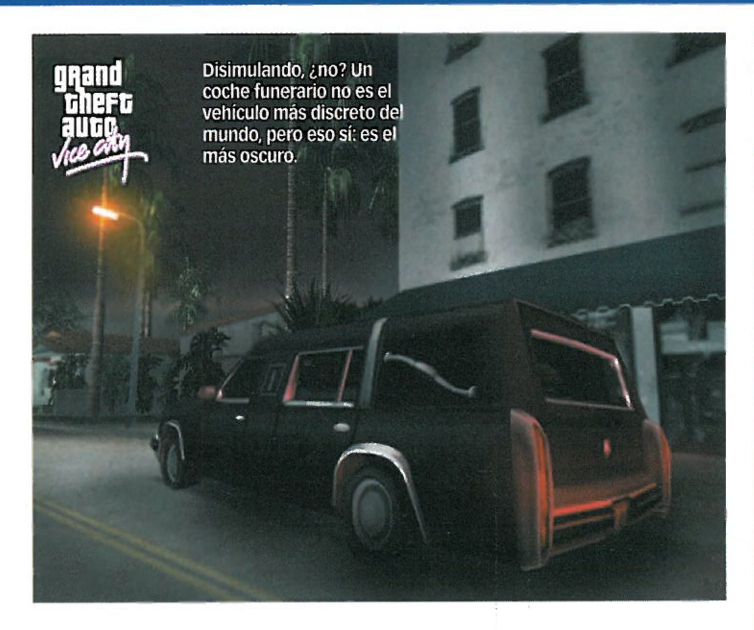


Novedades destacables

Apuntado
En *GTA:VC* la cámara para apuntar cuando dispares cambiará, adoptando una perspectiva más cómoda.

Más de todo
Más coches, más armas, más ciudad, más misiones, más mejor...

El lujo, el *glamour*
La ciudad «estilo Miami» tiene poco que ver con la ciudad «estilo Nueva York» de *GTAIII*.



Disimulando, ¿no? Un coche funerario no es el vehículo más discreto del mundo, pero eso sí: es el más oscuro.

incorporación de muchas otras novedades, como la posibilidad de conducir más de 100 vehículos distintos —*GTAIII* tenía 40— o incluso la de volar y navegar. ¡Sí, lo has leído bien! Lanchas, barcos, helicópteros y hasta un hidroavión estarán a tu disposición. Sin contar la inclusión de motocicletas de todos los estilos, que no aparecían en un título de la serie desde *GTA London* (PSone). Las armas que podrás utilizar han pasado de las 15 del juego anterior a las 40. Puedes asaltar una ferretería a mano armada para conseguir un simple destornillador, un martillo o una motosierra; o robar una tienda de armas y salir de ella cargado hasta las orejas de bazookas, granadas, misiles tierra-aire...

¿Qué más quieres? Muchas más misiones que cumplir —más completas y complejas que nunca—, un montón de edificios en los que podrás entrar, mafiosos de todos los niveles adquisitivos y de todas las calañas... ¡y todo en la ciudad en la que siempre quisiste pasar unas vacaciones! Éstas van a ser las Navidades más cálidas de la historia de PlayStation. Necesitas este juego. Si no has ahorrado lo suficiente, pídeselo a los Reyes. Y si éstos no te lo traen, atrácales, secuéstrales, extorsiónales, chantajéales, ¡lo que sea! ...pero que parezca un accidente.





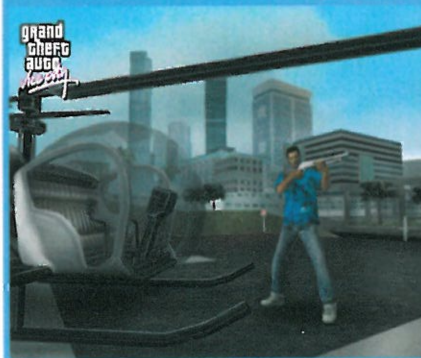


¡Agáchate! Si GTA:VC no incorporara la posibilidad de agacharse, ahora tu silueta se recortaría sobre la luna en plan Batman...

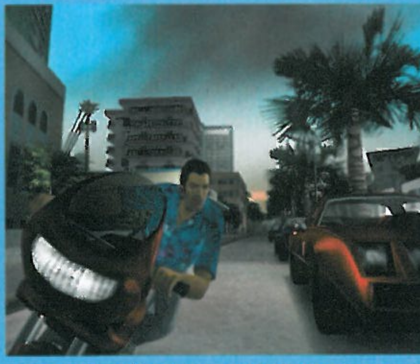
TIERRA, MAR Y AIRE

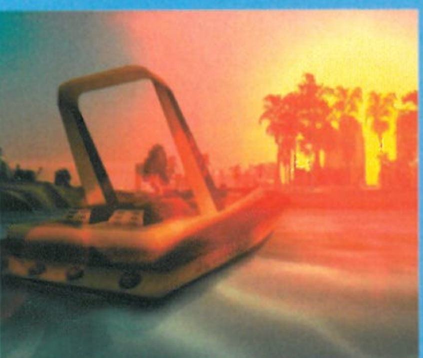
¿Tiene Vd. carnet para conducir esto?

No podrás realizar todas las misiones ni acceder a todas las áreas con los mismos vehículos. Recomendamos, para según el caso...



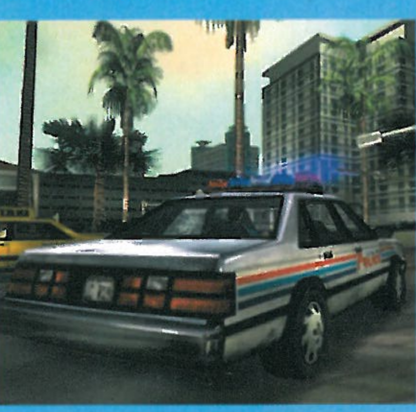
Acércate a un helipuerto y roba un helicóptero de los SWAT cuando necesites atravesar la ciudad entera en poco tiempo.


¿Demasiado tráfico para avanzar rápido con un coche? ¡Entonces estrena una moto, otra gran novedad de GTA: Vice City!


Para recorrer los canales y pantanos, nada como una lancha estilo Louisiana.



Puedes caminar cuando debas adentrarte en zonas de difícil acceso, como el área portuaria. Ármate con un machete para defenderte de los marineros hostiles...


Para que todo el mundo se aparte a tu paso, nada como un coche de policía con la sirena activada.



Y si de lo que se trata es de perseguir a maleantes mar adentro, una lancha de alta cilindrada es lo mejor.

«Las novedades que *GTA:VC* presentará serán muchísimas, y todas notables»

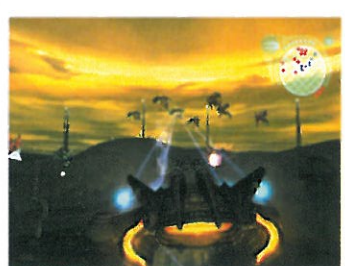
DEFENDER

CUÁNDO DICIEMBRE **QUIÉN** MIDWAY/VIRGIN **WEB** WWW.MIDWAY.COM

PREVIEW El mítico clásico da el gran salto a las 3-D



Seguramente no lo recuerdas. Debías estar muy ocupado naciendo o digiriendo papilla de calabaza con pera cuando estaba de moda *Defender,* una recreativa que creó escuela allá por los ochenta. ¡Pero Midway al menos tiene buena memoria, no como tú! Y como dicen que *más vale tarde que nunca,* estos chicos han decidido rescatarlo del olvido al mito espacial, lavarle un poco la cara, ponerle una mascarilla de polígonos y batirlo en una PS2 a ver qué pasaba. Ha pasado esto.







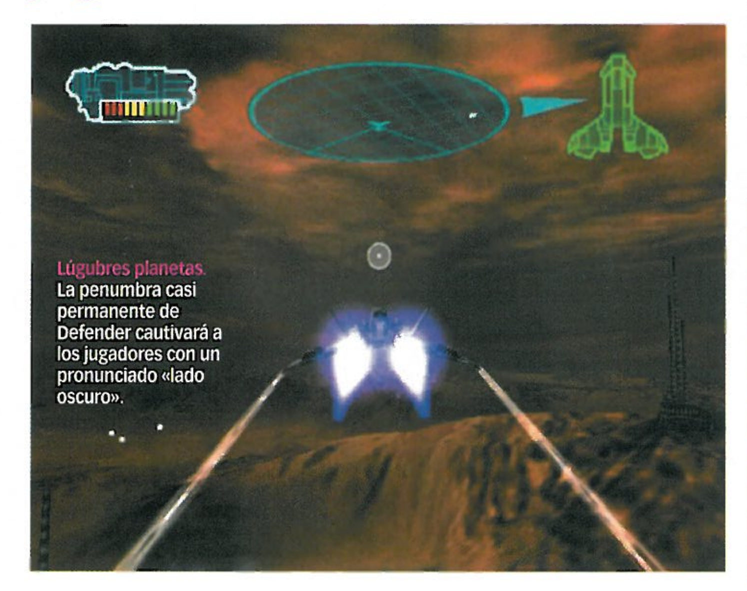
Una especie de simulador de vuelo futurista en el que, en lugar de aviones, pilotarás naves espaciales similares a las de un *Colony Wars* o a los avioncitos futuristas de *Dropship.* De hecho, la acción de *Defender* se parece mucho a la de *Colony Wars: El Sol Rojo,* con misiones en las que deberás sobrevolar la superficie de diferentes planetas protegiendo zonas, recogiendo a personas u objetos y transportándolos a los puntos indicados en el radar, eliminando instalaciones enemigas, etc.

La movilidad de la nave, sin embargo, se asimila más a la de los «aviones» de *Dropship.* Puedes quedarte en un punto fijo del aire, sin moverte; o retroceder «marcha atrás», ascender y descender verticalmente, girar sin moverte del sitio sobre el eje vertical... Todo eso, mientras localizas objetivos enemigos y disparas misiles a diestro y siniestro, por supuesto. Aunque, si te crees capaz de controlar todo eso a la vez y sin problemas, todavía se nos ocurre una forma de complicarlo más aún: ¿qué tal con sólo media pantalla y otra nave como la tuya repartiendo leña a los malos por ahí? Porque, por si las misiones normales y las particulares prestaciones de estas naves te pareciesen poco, *Defender* incluirá un modo cooperativo para dos jugadores. ¿Te atreverás? En definitiva, parece evidente que *Defender* ha ganado mucho en estos 20 añitos. ¡Esperemos que el salto a las tres dimensiones y la potencia de las consolas de nueva generación no le produzca una indigestión a su jugabilidad original!

«Defender incluirá un modo cooperativo para dos jugadores»



Si se mueve... Lo malo de las naves enemigas es que no suelen quedarse quietas para que apuntes mejor. En esos casos, usa misiles rastreadores.



Lúgubres planetas. La penumbra casi permanente de Defender cautivará a los jugadores con un pronunciado «lado oscuro».

Defenderte es necesitario

- **Bichejos:** Finiquita a la fauna autóctona de cada planeta, si te ataca.
- **Humanos** También te toparás con soldados de a pie a veces. Son pequeños, apunta bien.
- **Baterías** Los cañones tierra-aire son lo peor. No te dejes alcanzar.
- **Naves** Los malos también tiene navecitas, sí. No dejes ni una.





ALPINE RACER

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN NAMCO/SONY WEB WWW.SONY.COM

PREVIEW A Namco también le gusta la nieve



¿Estarán hartos de darse de mamporros con *Tekken*, o de andar en las nubes con *Ace-Combat*? Sea por lo que sea, en esta ocasión Namco se ha sumado a esa tendencia tan navideña de lanzar juegos de esquí y *snowboard* por estas fechas. Pero claro, éste es un título de nieve «a la Namco», y eso lo cambia todo.

Alpine Racer es, en realidad, la adaptación para PS2 de una recreativa divertidísima que tal vez conozcas, si eres aficionado a jugar a cambio de monedas sueltas hasta que abren los cines y discotecas. En ese caso, sabrás que la acción de este tipo de esquí se parece más bien poco a la de cualquier otro título de carreras o acrobacias sobre nieve. ¡Esto sí que es velocidad, y lo demás son tonterías!

Las dos características más destacadas de *Alpine Racer* son que, primero, ofrece la posibilidad de descender por las montañas nevadas tanto sobre esquís como utilizando una tabla de *snowboard;* y segundo, que cada personaje cuenta con habilidades y ciertas «deficiencias» propias. Pero ya no estamos hablando de lo que suele suceder en todos los juegos, en los que estas leves diferencias apenas resultan perceptibles: peso, maniobrabilidad, etc. En *Alpine Racer* las características de los personajes son *radicalmente* distintas. Por ejemplo, unos son capaces de acelerar en las rectas agachándose para reducir la oposición del aire, mientras que otros no saben hacer tal cosa. Unos son más fuertes y estables, capaces de mantenerse en pie después de un leve choque o rozamiento contra una pared, mientras que otros echan a rodar montaña abajo en cuanto pierden un poco el equilibrio, etc. Vamos, que por mucho que hayas jugado con un personaje, te bastará con seleccionar cualquier otro para ver «lo poco que sabes aún».

La vistosidad de los escenarios, las luces, el colorido, el sentido del humor del locutor, la posibilidad de comprar nuevas tablas o esquís, o los «accidentes» que tienen lugar durante las carreras, son algunas de las pequeñas maravillas que te reservamos para el análisis del juego el mes que viene. Pero te adelantamos que reaccionar adecuadamente ante una inesperada avalancha justo delante de tus propias narices es algo que, como poco, te pondrá un poquitín nervioso. Aunque no tanto como esquiar a oscuras y a toda velocidad por un túnel de metro y encontrarte un tren que viene hacia ti al doblar una curva...

«Las características de los personajes son radicalmente distintas»



¿Esquí o lucha? La presentación e incluso el atuendo de algunos personajes parecen más de un juego de lucha que de carreras sobre nieve.





Níveas curiosidades

Personajes
Hay siete en total, cada uno con unas determinadas características y defectillos propios.

Pistas
Los niveles no podrían ser más distintos, con muchos elementos interactivo.

Humor
Tanto el locutor como los personajes, doblados al castellano, harán gala de un fantástico sentido del humor.

Difícil elección
¿Esquís o tabla de *snowboard*? Antes de cada carrera deberás elegir qué prefieres.

Disfruta del paisaje. Las panorámicas del juego son impresionantes, pero a la velocidad a la que funciona Alpine Racer 3, no da tiempo a fijarse demasiado.

FORMULA ONE 2002

CUÁNDO INVIERNO **QUIÉN** STUDIO LIVERPOOL / SCEE / SONY **DÓNDE** WWW.SCEE.COM/F1

PREVIEW Sony vuelve a la carga con sus nuevos monoplazas

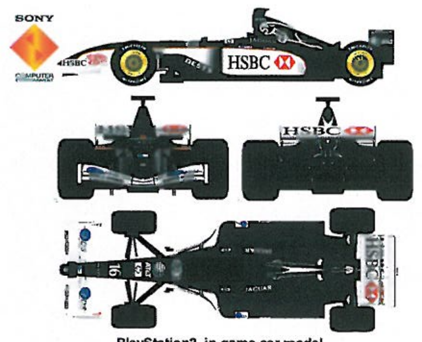


La batalla por lanzar el mejor simulador de Fórmula 1 entre Sony y Electronic Arts regresa a los escaparates de las tiendas. ¿Cuál contará con un control más realista? ¿Y con los mejores gráficos? ¿Qué opciones propias tendrá cada uno para «sorprender» al otro? ¡Nos encanta esto de la competencia! Parece que ésta es necesaria para que los desarrolladores se esfuercen más en exprimir las posibilidades de la consola y de sus licencias, y eso siempre revierte en mejores juegos y experiencias para los usuarios.

Una vez más, la FIA ha concedido a Sony la licencia oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1, por lo que *FO2002* será el único juego de esta temporada que contará con los monoplazas, pilotos y circuitos reales. Esto, que podría parecer un tecnicismo sin importancia, no lo es en esta ocasión. A diferencia de los simuladores de otros deportes, como el fútbol o el baloncesto, en los de un año para otro sólo cambian los nombres de los personajes; en los títulos de F-1 la inclusión de un circuito u otro puede suponer un gran cambio. Para quienes ya se sepan de memoria todas las curvas de Suzuka y Magny-Cours, por ejemplo, encontrarse en la línea de salida de un trazado nuevo en estas lides, como el de Budapest, será un momento de especial emoción. En ese sentido, y para los aficionados a este género y este deporte que se sepan todos los recorridos de memoria, aclararemos que los circuitos «nuevos» de este año son tres: el de Budapest, el de Sao Paulo y el de Montreal (aunque hayan aparecido alguna vez en campeonatos mundiales anteriores al del 2001). Indianápolis y Kuala Lumpur, las grandes novedades de las temporadas pasadas, continúan presentes aquí.



Boxes. Nunca antes habrás visto unos boxes más hacinados y «vivos» que los de Formula One 2002. La de gente que hace falta para echar un poco de gasolina, ¿eh?



«Las ralentizaciones de los gráficos, por el momento, son considerables siempre que hay coches cerca»



¡Viva Schumi! Queremos mucho a nuestro Pedro de la Rosa, pero no nos engañemos: donde esté un Ferrari, que se quite tó.

Temporada nueva, juego nuevo

- **Circuitos** Algunos circuitos e incluso una escudería nueva este año.
- **Gráficos** Parecía imposible mejorar gráficamente *FO2002*, pero se ha hecho.
- **Modos** Si Studio Liverpool añade algún modo «histórico» nos haría tan felices...

Otra novedad importante es la aparición de Toyota como nueva escudería, con Mika Salo a la cabeza y Allan McNish como segundo piloto; si bien los preferidos continúan siendo los de siempre (Schumacher, Barrichello, Coulthard...).

Pero independientemente de las novedades que se desprenden de la actualización de la licencia oficial de la FIA, lo importante continúa siendo el juego propiamente dicho, y también en ese sentido *Formula One 2002* presenta mejoras sustanciales. Los gráficos, que ya parecían inmejorables en la entrega del año pasado, son esta vez *todavía más detallados*. Se nota la diferencia en el asfalto más que en ninguna otra cosa. ¡Ahora puedes ver cada pequeña mota de grava del suelo! Aunque los monoplazas también han ganado en cantidad de polígonos y nivel de detalle (ver cuadro *Así se hizo*...). La física de los vehículos se está retocando todavía, como la IA de los coches controlados por la CPU, siempre en busca del «más realista todavía».

¿Barrichello? Parece el amiguete Barri, pero no estamos del todo seguros. Será por la copa, que hace que no parezca él (normalmente, quien la eleva es su compi Schumacher).

De todas formas, todavía hay ciertos aspectos que deberán mejorarse de cara a la versión final. En teoría, el *FO2002* que hemos probado estaba al 90% de su





Mejoras sustanciales. Los vehículos están más detallados que nunca. ¿Demasiado, tal vez, o el juego final conseguirá funcionar sin ralentizaciones?



Poligonisimos. No es de extrañar que la consola sude para mover modelos así. Sin texturas impresiona, ¿eh?

desarrollo, pero por la frecuencia con la que se nos ha quedado «colgado», es fácil suponer que dicho porcentaje resulta algo optimista. Las ralentizaciones de los gráficos por el momento son considerables siempre que hay coches cerca, aun estando detrás del tuyo y fuera de la pantalla (la consola los mantiene renderizados durante un tiempo hasta que los dejas muy atrás). ¿Demasiados polígonos por monoplaza, tal vez? Más vale que Studio Liverpool solucione esto antes de dar el juego por terminado, porque la pérdida de cuadros por segundo es bastante seria.

El sistema de control se ha mejorado un poco respecto a *FO2001*, pero todavía no se ha pulido tanto como para

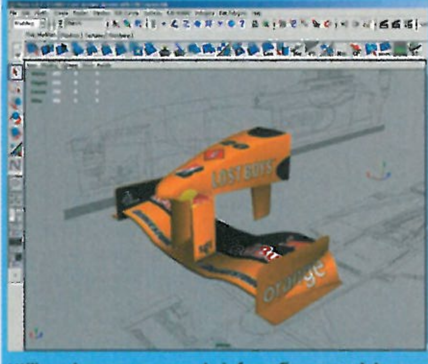


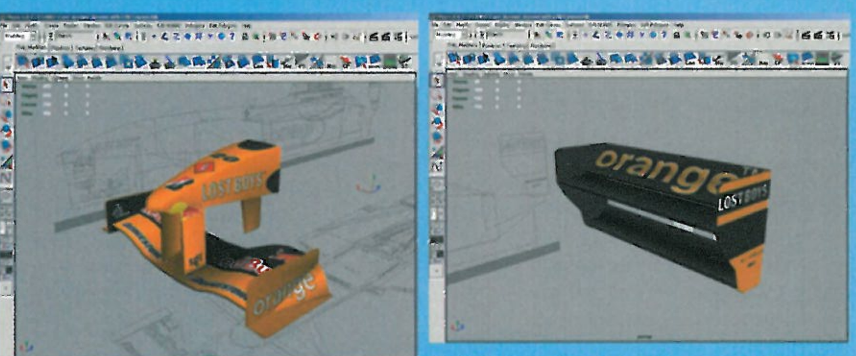
Control y descontrol. El control analógico todavía es susceptible de algún que otro retoque. ¿Cómo lo habrán hecho los de EA, que a estos chicos no les acaba de salir...?

CÓMO SE HIZO

Studio Liverpool, se está esmerando

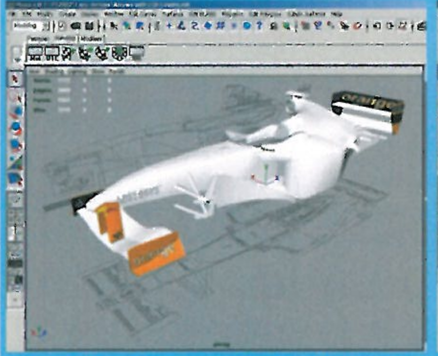
Si pensabas que el modelado de un coche para un videojuego era cuestión de unos minutos o de un efímero momento de inspiración, empieza a cambiar de idea:



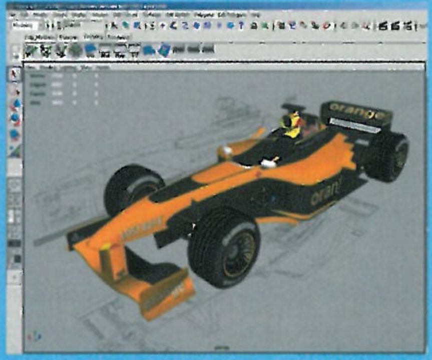


Utilizando un programa de infografía, se modela cada parte del coche por separado.

Studio Liverpool trabaja con el programa «Maya 4.0», uno de los más avanzados y potentes, que permite modelar con texturas integradas en tiempo real.

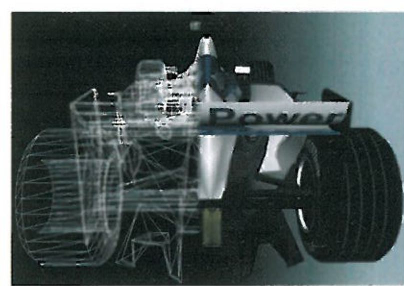


Una vez diseñadas por separado, todas las partes del coche se ensamblan adecuadamente.



Finalmente, se aplican las texturas que falten, se le ponen unas ruedas, ¡y a correr se ha dicho!

poder competir con la serie de Electronic Arts: los coches giran muy bruscamente, y la sensación de adherencia de los neumáticos continúa sin resultar realista aún. Las reacciones al pisar o soltar el acelerador tampoco se ajustan a la realidad tanto como nos gustaría, ya que, aunque los monoplazas reales están dotados de control de tracción desde hace dos años, aceleran mucho más rápido que los del juego. El sonido de los motores también podría retocarse un poco para resultar más creíble, y no estaría de más tampoco la inclusión de algún que otro modo de juego alternativo. En la versión que tenemos en la redacción hemos visto que Sony ha añadido una opción que te permite visualizar las carreras como si fueses un mero espectador en las gradas, una idea muy original, pero queremos más...



¡Qué de curiosidades y dudas! En otros casos, una versión de preview nos sirve para hacernos una idea bastante clara de cómo va a acabar siendo un juego; pero con *Formula One 2002* estamos en ascuas. ¡Puede salir cualquier cosa! Nos conformaríamos con que Studio Liverpool solucionara las ralentizaciones, pero con un poco de suerte, podría retocar también el sonido, añadir algún modo de juego y modificar el control. Se aceptan apuestas.

HAVEN: CALL OF THE KING

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** MIDWAY / VIRGIN **DÓNDE** WWW.MIDWAY.COM

PREVIEW *Haventura* se escribe con hache.



¡Prometedor, muy prometedor! Nos damos perfecta cuenta de que tal vez éste no es el mejor momento para arriesgarse con un juego de aventuras y acción, cuando precisamente salen tantos por estas fechas —de cara a la Navidad—, pero merece la pena intentarlo. Con *Jak & Daxter* todavía fresco en los escaparates, *Ratchet & Clank* en la línea de salida y *Treasure Planet* despegando en la página 60, *Haven: The Call of the King* no lo va a tener nada fácil para destacar. Pero eso no significa que no debiera hacerlo. ¡Tiene muy buena pinta!

Somos los primeros en identificarnos contigo cuando tiemblas, y sabemos que una de las cosas que normalmente te hacen temblar es la expresión «aventuras y acción». ¿Cuántos títulos decentes han existido alguna vez en ese género, donde ya parece todo inventado? Lara no deja de repetirse, Link —el prota de la serie *Zelda*— jamás pisará una consola de Sony, y los intentos de Sony hasta ahora en PS2 no han estado mal, pero tampoco han colmado las expectativas de un público algo cansado ya de los jarros de agua fría que suelen suponer los *intentos por innovar*. Las segundas y terceras partes de juegos famosos venden como rosquillas, y nada «nuevo» es capaz de destacar por sí mismo desde hace siglos. Es tiempo de ideas viejas, fórmulas infalibles, títulos reciclados y decepciones asumidas de antemano. ¿Cómo podríamos convencerte de que *Haven* promete aun sin llevar un «2» o un «3» detrás?

Es complicado, pero aun así, lo menos que podemos hacer es intentarlo. Aunque tal vez dejes de tomarnos en serio en cuanto te digamos lo primero que destaca del protagonista: se llama Haven, naturalmente, y usa como arma principal... un yo-yo. Venga, basta, no te rías. Link es apenas un crío, usa un tirachinas, y no hay quién le tosa.

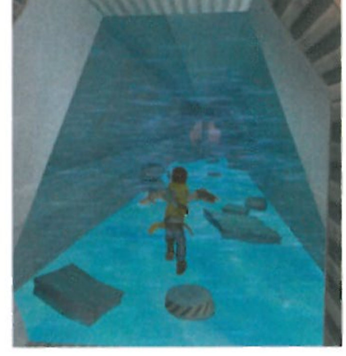
«En *Haven* te es indiferente qué toque hacer, porque todas las sugerencias que te propone el juego son agradables»

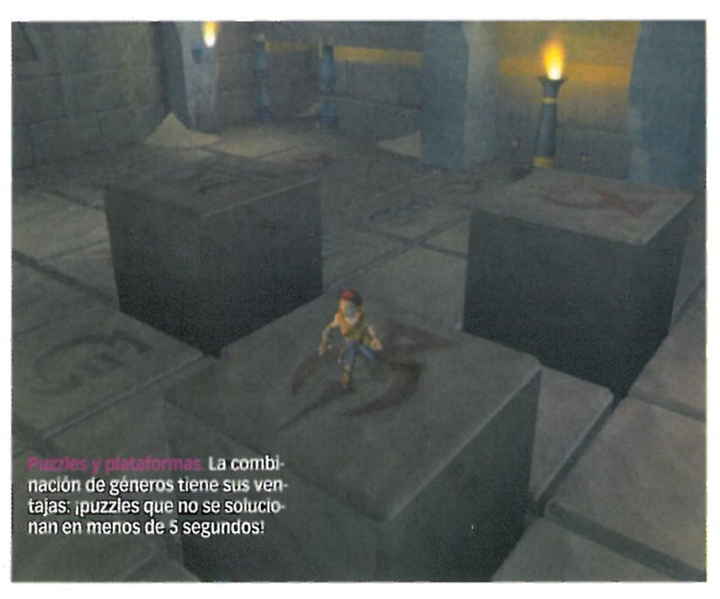


¡Ideas nuevas! La estética general de Haven, como el diseño de sus grandes escenarios o su variedad de géneros, serán un soplo de aire fresco en este género.



Máquinas del demonio... Un mundo futurista sin robots descomunales con instintos psicópatas no sería lo mismo.





Puzzles y plataformas. La combinación de géneros tiene sus ventajas: ¡puzzles que no se solucionan en menos de 5 segundos!

No *haven* lo que tienen

- **Plataformas:** Es el género más abundante, naturalmente.
- **Acción:** Enemigos que evitar o acribillar, cañones, huidas...
- **Puzzles:** Novedosos, refrescantes, muy lógicos y lo bastante difíciles.
- **Carreras:** Carreras contrarreloj, carreras de precisión o de exploración.
- **Vehículos:** Conducirás/pilotarás toda suerte de trastos fururistas.

No es casualidad que mencionemos —por segunda vez, mira que nos gusta redundar— la mítica serie de Nintendo en esta preview. Es que realmente *Haven* recuerda a *Zelda* nada más verlo. Pero no es un juego de rol, tan sólo de aventuras y plataformas, con numerosos puzzles, vehículos y acción; y no está ambientado en un medievo imaginario, sino en un entorno retro-futurista que en ocasiones recuerda al planeta de los Ewoks de *Star Wars*, lleno de enemigos diferentes, civiles inocentes que necesitan ayuda, animalillos característicos de cada zona, vehículos de alta tecnología, seres mitológicos y máquinas enormes. Haven tan pronto supera una sección de plataformas interminable como se defiende de una horda de arañas con una pistola. Lo mismo elimina a un robot gigante desde la torreta con cañones de un tren en movimiento, como se vuelve invisible gracias a un poder especial y atraviesa un pasillo lleno de cámaras de vigilancia. Volar con un reactor a la espalda, pilotar naves espaciales y lanchas o explorar la superficie de un planeta con un coche 4x4 a lo *Rollcage* tampoco son misterios para él. ¡Este chico hace de todo!

Y es esta variedad aparentemente interminable de acciones y estilos de juego posibles la que hace de *Haven* un título tan prometedor. No sólo porque ofrezca tantítimos estilos de juego distintos, sino porque todos ellos están perfectamente integrados y funcionan a las mil





Zeldeando. Lo preciosista de algunos niveles, la animación de los personajes y demás recuerdan inevitablemente a Zelda.



Crashneando. Otros momentos y lugares del juego, como estas «huidas» en las que debes correr hacia la cámara para no ser aplastado/capturado por algo, son más dignos de un Crash.

maravillas. Mientras en otros juegos de géneros mezclados uno está «deseando que acabe el nivel de carreras para volver a la acción normal», en *Haven* te es indiferente qué toque hacer, porque todas las sugerencias que te propone el juego son agradables, rápidas, divertidas y novedosas.

De hecho, por ahora, lo único que se nos ocurre mejorable de *Haven* de cara a la versión final es el movimiento de la cámara, que aún adopta ángulos francamente incómodos o te impide en ocasiones ver ciertas zonas del escenario que tienes justo delante. Pero bueno, ése es un aspecto perfectamente solucionable con algo de trabajo intensivo a última hora. Sus gráficos tampoco serán capaces de competir con los títulos más bonitos y detallados de PS2, pero eso es algo comprensible si tenemos en cuenta lo condenadamente grandes que son sus niveles. Si se pule un poco el funcionamiento de la cámara, se dobla adecuadamente al castellano y resulta ser tan largo como nos gustaría, *Haven* nos dará una auténtica alegría el mes que viene. Todo un paso adelante en un género que ya empezaba a anquilosarse y enmohecerse.

«¿Cómo podríamos convencerte de que Haven promete aun sin llevar un «2» o un «3» detrás?»



Ve con cuidado. Intenta no pisar a esos agradables bichitos del suelo...

CAMBIA UN POCO

Ir siempre a pie sería aburrido

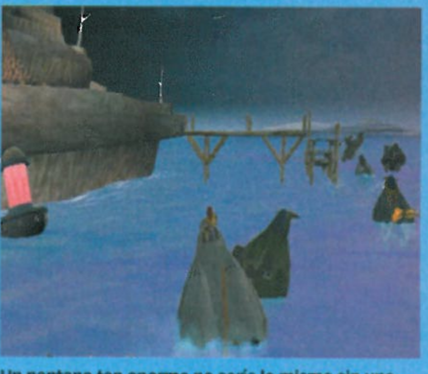
En *Haven: Call of the King* no sólo abundan los géneros y estilos de juego diferentes, sino también los medios de transporte.



Rueda al más puro estilo Crash en el interior de una bola, con cuidado de no caerte por los bordes.



Nada como ir en el cañón de una torreta defensiva, en lo alto de un tren, para viajes largos.



Un pantano tan enorme no sería lo mismo sin una lancha bimotor fueraborda.



Un coche lunar, ideal para explorar áreas abruptas a todo trapo.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II EXTREME

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** EVOLUTION STUDIOS / SONY **DÓNDE** WWW.SONY.COM

PREVIEW ¿El relevo definitivo de Colin McRae Rally?



No están las cosas nada fáciles para la mítica serie de Codemasters, a la que no paran de salir competidores. El año pasado Sony nos dejó de piedra con el juego oficial del Campeonato Mundial de Rally para PS2, visualmente sorprendente y con una jugabilidad digna de los mejores títulos del género en PSone. Sin embargo, por entonces no había ningún *Colin McRae* en PS2 con el que comparar. ¡Pero ahora sí que lo hay!

En la página 70 encontrarás nuestra *review* del simulador de rallies con el que Codemasters ha «embarrado» por fin la consola negra de Sony. *CMR3* por fin ha llegado a las tiendas, tras una espera que ha parecido interminable desde el genial *Colin McRae Rally 2.0*, pero ahora tiene que vérselas con la secuela del genial *WRC* con el que Sony debutó en este género. ¡Se aceptan apuestas!

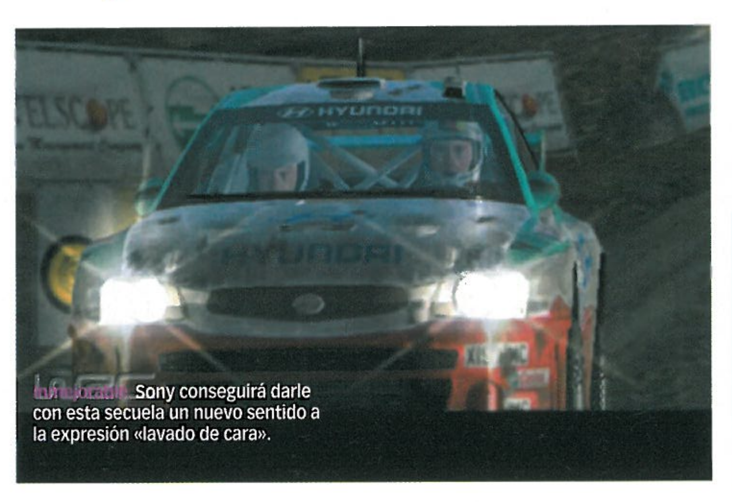
Todavía es algo pronto para decidir si éste será «mejor» o «peor» que el juego de Codemasters, ya que el *WRC II Extreme* que hemos tenido ocasión de probar este mes aún no está del todo terminado. Algunas cosillas —especialmente las referidas a la jugabilidad, como retoques en el control, desperfectos en los coches o incluso modos de juego— son susceptibles de modificaciones de última hora, de modo que nos abstendremos de emitir ningún juicio comparativo durante un mesecito más. Lo que sí podemos prometerte es que éste será, cuando menos, un digno competidor de *Colin McRae 3*. Comparados con estos dos, cualquier otro juego de rallies parece una rudimentaria forma de hacer el ridículo...

Y es que, si el salto de *CMR* a PS2 ha sido bestial; el de *WRC II Extreme* respecto a su antecesor tampoco es moco de pavo. ¿Quién habría dicho que Evolution sería capaz de *mejorar* aún los gráficos del *WRC* original? ¡Pues lo ha hecho! No sabemos cómo, pero lo ha hecho. Los gráficos ya perfectos de *WRC* cuentan aquí con el doble de todo: el doble de polígonos, el doble de detalles, el doble elementos en pantalla, de texturas, de calidad. Los coches rondan los 20.000 polígonos cada uno, cuando ya los 13.000 del Ford Focus de *CMR3* nos habían dejado de piedra. Además, cada coche de este *WRC* consta de 25 partes deformables diferenciadas, lo que promete añadir

Me suena esa cara... Sainz y Moya dando la cara para el juego, como todos los pilotos y copilotos oficiales de este año.



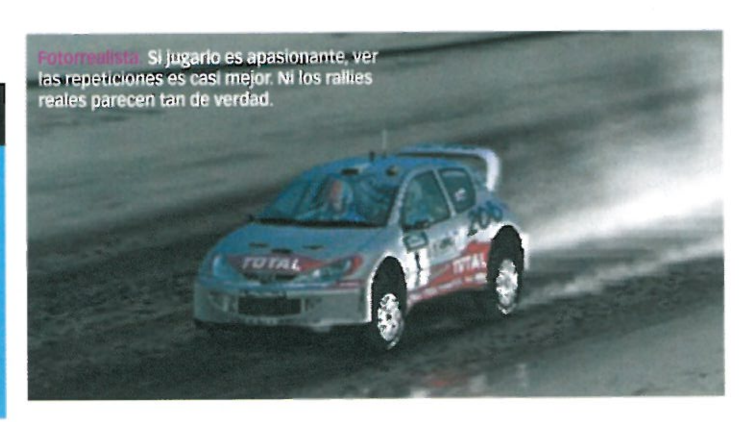
«No faltarán todos los coches, pilotos, copilotos y recorridos reales del Campeonato Mundial de Rally de este año»



Inmejorable. Sony conseguirá darle con esta secuela un nuevo sentido a la expresión «lavado de cara».

Datos de interés

- **Velocidad** *WRC II Extreme* correrá a nada menos que 60 fps.
- **Potencia** ¡180.000 polígonos por segundo!
- ***Loadings*** Evolution ha reducido los tiempos de carga a la mitad, es increíble.



Fotorrealista. Si jugarlo es apasionante, ver las repeticiones es casi mejor. Ni los rallies reales parecen tan de verdad.


Suciedad y desperfectos. Por ahora, los coches se ensucian con facilidad, pero «romperlos» resulta casi imposible...







un enorme realismo a los accidentes y una gran variedad de «afecciones» mecánicas en los vehículos.

Otro dato del que se enorgullece especialmente Martin Kenwright, representante de Evolution, es el de los polígonos que mueve el juego: ¡nada menos que 150.000, a 60 cuadros por segundo! Más o menos, el doble que en el primer juego (que ya parecía «real»). Tendrás que verlo funcionando para creer posible un juego así.

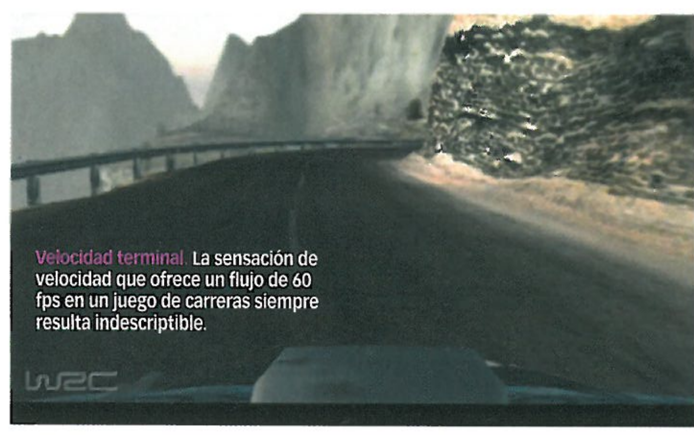
Pero ya sabes que los gráficos no lo son todo. Evolution está trabajando en todos los aspectos de *WRC II Extreme* para que no le pase lo que ya le sucediera con *WRC,* que a pesar de vender más de un millón de copias en todo el planeta, fue un juego mucho más bonito que profundo y más llamativo que adictivo. La variedad de modos de juego, por ejemplo, promete: ¡11 nada menos! O eso es lo que aseguran sus desarrolladores, aunque habrá que comprobar que no hayan cambiado de idea en la versión final. Igualmente se está retocando el control, ahora más suave y realista, muy similar al de los *CMR* de PSone y algo menos técnico que el de *CMR3.*

Por supuesto, no faltarán todos los coches, pilotos, copilotos y recorridos reales del Campeonato Mundial de Rally de este año, a los que se añadirán al menos cinco coches secretos (probablemente algunas viejas glorias que no participan en el Mundial de esta temporada, como suele ser habitual, aunque todavía no hemos visto ninguno de estos coches). Lo único que no acaba de convencernos por el momento de *WRC II Extreme* es que, como en el primer *WRC,* parece que las presiones de las marcas reales han afectado de forma directa a los daños que sufrirán los coches con las colisiones. Al igual que *WRC,* aquí tienes que empotrarte unas 200 veces contra un árbol para ver que el coche sufre algún tipo de consecuencia... Ojalá en el juego final los coches sean más «frágiles», porque de lo contrario, el sistema de daños en el vehículo sería más un elemento decorativo y puramente anecdótico del juego que un apartado jugable a tener en cuenta.





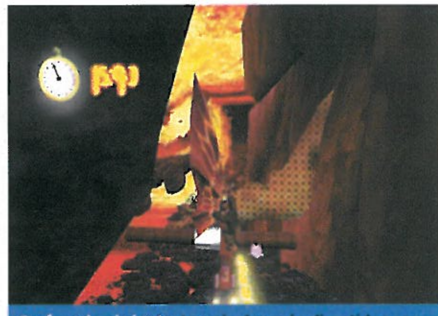
Detalladísimos. Sólo tienes que echar un vistazo a un coche de cerca para darte cuenta de que nunca antes se han modelado vehículos con semejante profusión de polígonos.



Velocidad terminal. La sensación de velocidad que ofrece un flujo de 60 fps en un juego de carreras siempre resulta indescriptible.



Andar es aburrido. Como en Haven, Hawkins en alguna que otra ocasión sobrevolará los escenarios con la ayuda de una mochila-propulsor.



Surfeando el viento. Los niveles más divertidos son los que transcurren a lomos de la «tabla-nave-llámala-como-quieras».



EL PLANETA DEL TESORO

Juventud, astronomía y pelis Disney, divinos tesoros

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **49,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE / BIZARRE CREATIONS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *SPYRO 3 EL AÑO DEL DRAGÓN* (*PSMag47*, 8/10)
El mejor de la serie, sin lugar a dudas. Siendo dragón, todo es más fácil.

PS2: Haven: The Call of the King
Espera y verás

La nueva película de Disney ya está de camino; y con ella, como no podía ser menos, su videojuego. Ambos llegarán a la gran pantalla y a los escaparates a la vez, respectivamente, más o menos al tiempo que estas páginas a tus manos ávidas de información. Pero, por una vez, la adaptación a juego de la peli no ha resultado ser un plagio hecho con prisas y sin el menor respeto a los usuarios o al término «calidad». No, esta vez Disney se ha portado, se ha esmerado un poquito, y ha hecho algo *políticamente correcto*. Ésa es la expresión que define mejor que ninguna otra a *Treasure Planet*: políticamente correcto. Que no se diga que, por lo menos, no lo han intentado.

TP toma ideas prestadas de muchos otros títulos; y si bien en este caso Disney ha sido capaz de crear algo que constituye un «juego» propiamente dicho, no ha sido capaz con él de encontrar la piedra filosofal que convierte un título en un clásico.

Tal vez lo que no acaba de cuajar de *Treasure Planet* es, precisamente, que esté basado en la película con el mismo nombre. ¿Una versión futurista de *La Isla del Tesoro,* realmente era necesario cargarse de esa forma la historia original? ¿Y el resultado de eso tenía que ser un protagonista a lo *Broken Sword/Titan AE* que hace surf en una tabla aérea motorizada y se las ve contra un montón de monstruos y navecitas intergalácticas? Ya sabemos que la intención es contentar a los niños con ideas siempre refrescantes y divertidas, pero estarás de acuerdo con nosotros en que debería haber ciertos límites a la hora de cargarse clásicos de la literatura universal de ese modo. Los gráficos no están mal. Imitan a los dibujos animados de la película, pero tampoco te sorprenderán lo más mínimo. El control, los movimientos de Jim Hawkins —el prota— e incluso los enemigos, plataformas, estilo de los puzzles y disposición de los ítems, te harán pensar en ocasiones que estás jugando a un *remake* de *Jak & Daxter* más que a un juego «nuevo». Incluso podría llamarse «*Jak & Daxter en El Planeta del Tesoro*», pero claro: ni Jak ni Daxter salen aquí, sólo *todo lo demás*.

Los niveles de «aerosurf» son algo más bonitos, suaves y divertidos que los «normales» (basados estos en secciones de plataformas, exploración y resolución de puzzles). Sin embargo, unas cuantas vueltas volantes por la atmósfera de cuatro mundos distintos no son suficientes para quitarte esa constante sensación de que *ya has hecho esto antes*. Todo en *Treasure Planet* es políticamente correcto, todo funciona bien y todo es adecuado. Incluso cuenta con cierto sentido del humor, comedido pero eficiente, gracias a la presencia del tal Morph, una especie de mascota de chicle capaz de adoptar cualquier forma a la que desee parecerse. Pero ¿dónde están las ideas nuevas, la superación tecnológica o las características propias que hagan de éste un título *distinto*? ¡Si al menos tuviese defectos propios e inéditos! Pero ni eso. Unos cuantos saltos de fe cuando la cámara se niega a hacer su trabajo, nada más ●

«¿Dónde están las ideas nuevas?»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
Políticamente correctos

■ JUGABILIDAD 6
Políticamente correcta

■ ADICTIVIDAD 8
Si no tienes J&D...

CONCLUSIÓN

Ni siquiera tiene «fallos», es sólo que carece de «personalidad», no contiene nada «nuevo», ni «distinto».

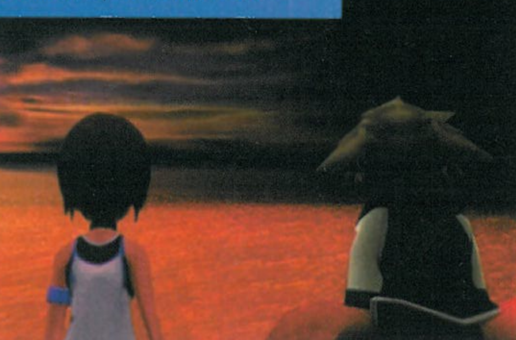


CARACTERÍSTICAS • **Dos estilos de juego combinados • 4 mundos distintos • Sonido envolvente Dolby Surround Pro-Logic II**

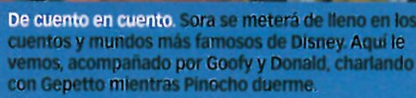




Sora y cía. El grande y de ojos azules es el prota, Sora. El otro... ¡Pepito Grillo! ¿Pero qué pinta ése aquí?

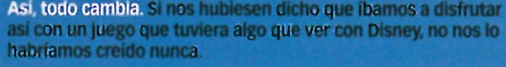


Esencia Square. No temas, tanto los personajes principales como la música, la escenografía o incluso la fotografía son de las de Square de toda la vida.



De cuento en cuento. Sora se meterá de lleno en los cuentos y mundos más famosos de Disney. Aquí le vemos, acompañado por Goofy y Donald, charlando con Gepetto mientras Pinocho duerme.





Así, todo cambia. Si nos hubiesen dicho que íbamos a disfrutar así con un juego que tuviera algo que ver con Disney, no nos lo habríamos creído nunca.



KINGDOM HEARTS

¿Square y Disney codo con codo?

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,99 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **SQUARESOFT / DISNEY INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***FFV III***
(*PSMag35* 10/10)
En nuestra opinión, el mejor de la serie (al menos, en PSone). Pero claro, no todo el mundo está de acuerdo.

PS2 ***FF X***
(*PSMag65* 10/10)
Al menos, todo el mundo estará de acuerdo en que éste es el mejor FF de PS2



En ocasiones uno se espera lo peor de ciertos proyectos, pero compréndenos: Disney nos da pánico. No suelen ser suyos los mejores juegos de PlayStation, precisamente. Sin embargo, sí que suelen serlo —al menos, algunos— los que firma Square. ¿Qué opinaste tú de *Kingdom Hearts* la primera vez que oíste hablar de él, al saber que se trataba de un trabajo de Square inspirado en los mundos de Disney? ¿No temblaste ni siquiera un poquito?

Pero tenemos que reconocerlo: lo que ha salido de esta simbiosis de ideas es algo espectacular. ¡Y nuevo, muy nuevo! Naturalmente, como suele suceder con todos los juegos realmente innovadores, surgirán defensores y detractores, pero nadie mínimamente objetivo será capaz de refutar lo que es innegable: es un juegazo. Raro, muy abstracto, pero juegazo.

El protagonista es un tal Sora —cuyo aspecto, como ves, es claramente «squariniano»—, pero a lo largo de a su aventura se irá encontrando y se hará acompañar por numerosos personajes secundarios, tanto nuevos, como pertenecientes a viejos títulos de Square y, muy especialmente, de Disney. Al comienzo del juego, Sora necesitará encontrar algunos ítems determinados para poder abandonar la isla en la que se encuentra, con la ayuda de una balsa. Para ello contará con el apoyo incondicional de tres amiguetes: Waka, Selphie y Tidus. Sin embargo, con el tiempo, se unirán a él tipos que jamás imaginaste encontrar en un RPG de Square, seguro. Imagínate un *Final Fantasy* con Goofy, el Pato Donald o Pepito Grillo...

Sora, además de joven y guapo, es un guerrero con mucho estilo, que se defenderá de sus enemigos en tiempo real, con combates cuerpo a cuerpo o mágicos según el caso. ¡Pero siempre en tiempo real, no confundas esto con un *FF*, porque es algo muy diferente! Si quieres compararlo con algo, podrías tomar algunos elementos de *Zelda*, de N64, por la naturaleza rápida y «libre» de los combates, muy rápidos e intuitivos, y con sistema de fijación de objetivos y una cámara muy eficiente. Los diálogos y las decisiones que deberás tomar a la hora de contestar en determinados momentos —cambiando, en ocasiones, el transcurso del argumento— también te sonarán de otros juegos. Pero a pesar de cualquier similitud que se te ocurra, enseguida te darás cuenta de que *Kingdom Hearts* es completamente diferente a todos los títulos de rol o de aventuras que has probado hasta ahora.

Acción, rol, aventuras, peleas... todo embutido en algo así como un «sueño poligonal en el mundo de Disney», donde lo real y lo fantástico no paran de mezclarse. Nos encantaría explicártelo mejor, pero ni con todas las páginas del mundo podríamos darte una idea aproximada de cómo es *Kingdom Hearts*, uno de los títulos más originales e innovadores de los últimos tiempos. Fantástico. ●

«Diferente a todos los títulos de rol que has probado»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Ningún de Disney tiene éste aspecto

■ JUGABILIDAD 9
Cámara y control fantásticos

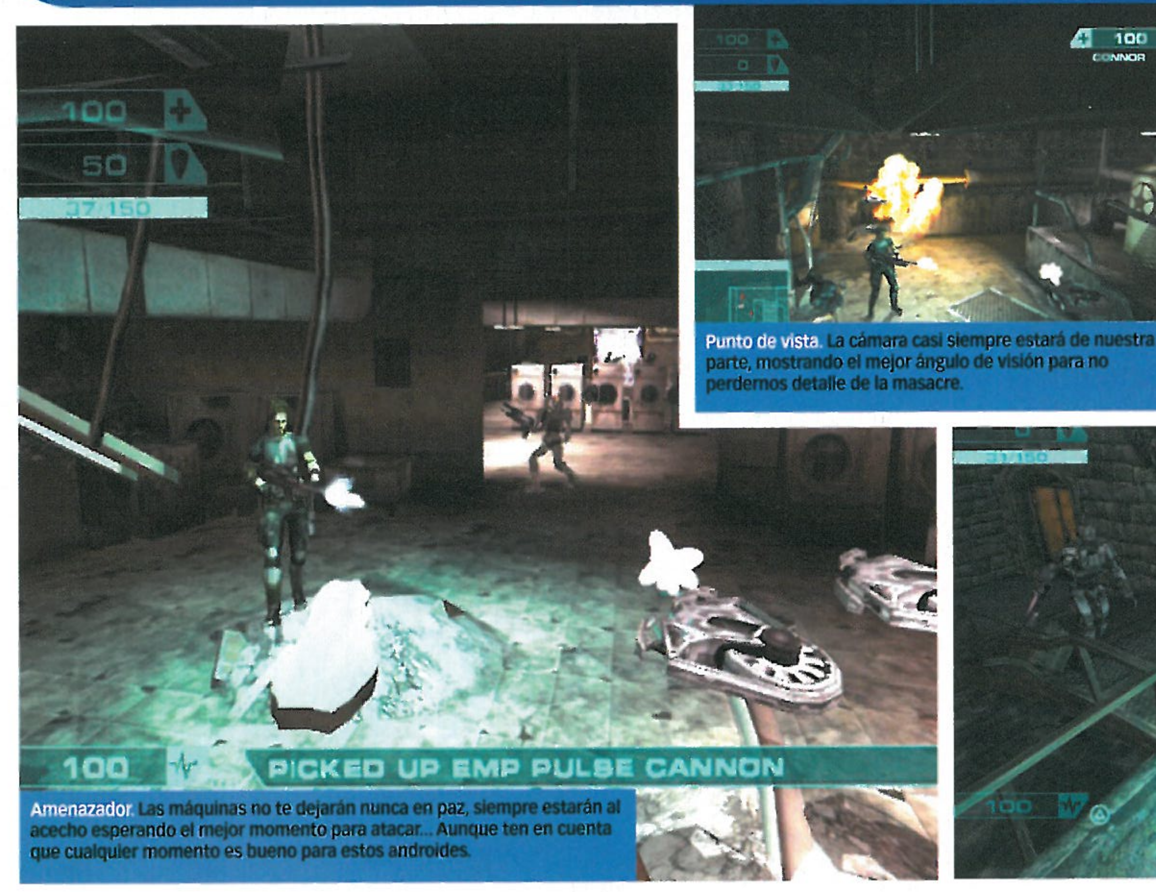
■ ADICTIVIDAD 9
Absorbente desde el primer minuto

CONCLUSIÓN

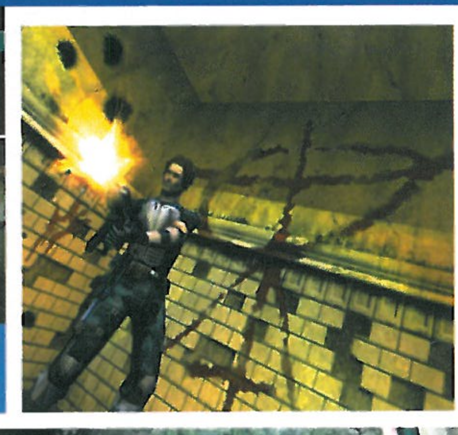
Es rarísimo, pero cautivador. Te enamorarás de él desde el primer momento, es como... jugar en un sueño.



CARACTERÍSTICAS • ¡Las ideas de Square y Disney juntas! • Rol, acción, aventura y fantasía, todo en uno.



Amenazador. Las máquinas no te dejarán nunca en paz, siempre estarán al acecho esperando el mejor momento para atacar... Aunque ten en cuenta que cualquier momento es bueno para estos androides.



Punto de vista. La cámara casi siempre estará de nuestra parte, mostrando el mejor ángulo de visión para no perdernos detalle de la masacre.



TERMINATOR: DAWN OF FATE

No juegues con maquinitas, que se pueden mosquear...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *RESIDENT EVIL 3* (*PSMag39*, 8/10)
Una aventura de acción terrorífica...

PS2: Devil May Cry (*PSMag61*, 10/10)
Capcom pasó a los escenarios 3D con un sobresaliente alto.



Por fin un buen juego basado en una buena película. Bueno, a decir verdad, *Terminator: Dawn of Fate* no está basado en ninguna película en concreto. En realidad, está basado en el universo creado por el director James Cameron allá por el año 1984 cuando se estrenó *Terminator*, un film de ciencia ficción que con los años se ha convertido en objeto de culto y en detonador de lo que pronto será una trilogía (en mayo del año que viene se estrenará *Terminator: Rise of the Machines*, con el bueno de Arnold Schwarzenegger repartiendo pólvora otra vez).

Según este universo, en el año 2027 la humanidad está a punto de extinguirse a manos de las máquinas y, más concretamente, a manos de Skynet, la inteligencia artificial que la ha tomado con los pacíficos terráqueos.

La única posibilidad de supervivencia reside en John Connor, líder de un grupo organizado de luchadores de la resistencia llamado Tech Com. Skynet, que conoce muy bien las intenciones de este grupo, decide inventar una máquina del tiempo para viajar unos años atrás y *cargarse* al señorito Connor antes de que se convierta en líder de la resistencia. ¿Os suena este argumento? Claro, las dos películas de *Terminator* han girado siempre entorno a esta historia. Pues aquí comienza tu aventura, una aventura que te llevará a enfrentarte a máquinas temibles armadas hasta los *tornillos*.

Terminator: Dawn of Fate es un juego estupendo. Está a medio camino entre la saga *Resident Evil* y *Devil May Cry*. Los inmensos escenarios transmiten desolación y desesperación a partes iguales y, el armamento del que dispondrás para machacar hierro y metal es sorprendente. ¡Por fin podremos disparar con esos fusiles láser que vimos en el prólogo de las pelis de *Terminator*!

La idea de incluir tres personajes jugables (dos masculinos y uno femenino) nos parece genial, puesto que ayuda a aumentar la sensación de que estás en un grupo de la resistencia. No eres un soldado solitario luchando para sobrevivir. Además, en más de una ocasión, lucharás codo con codo con otros soldados, que no dudarán ni un instante en freír a los malditos robots.

La cámara se coloca donde quiere. Casi siempre en el lugar adecuado, pero a veces, todo hay que decirlo, no nos permite ver la acción todo lo bien que nos gustaría. Aunque después, siempre tienes la posibilidad de pasar al modo en primera persona y empezar a disparar como un loco.

«Capta el espíritu del film»

¿Te acuerdas de los nidos de ametralladoras de *Medal of Honor*? Pues aquí también aparecen. Ponte detrás de una ametralladora enorme y no dejes máquina en pie. ¿Por qué será tan divertido esto?

Pero lo mejor de *Terminator: Dawn of Fate* es que ha sabido captar el espíritu de los films, del universo creado por James Cameron. Realmente, cuando juegas, tienes esa sensación de opresión y agobio constante. En cualquier momento un Terminator se te

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Desoladores y apocalípticos

JUGABILIDAD 7
Un Resi mezclado con Devil...

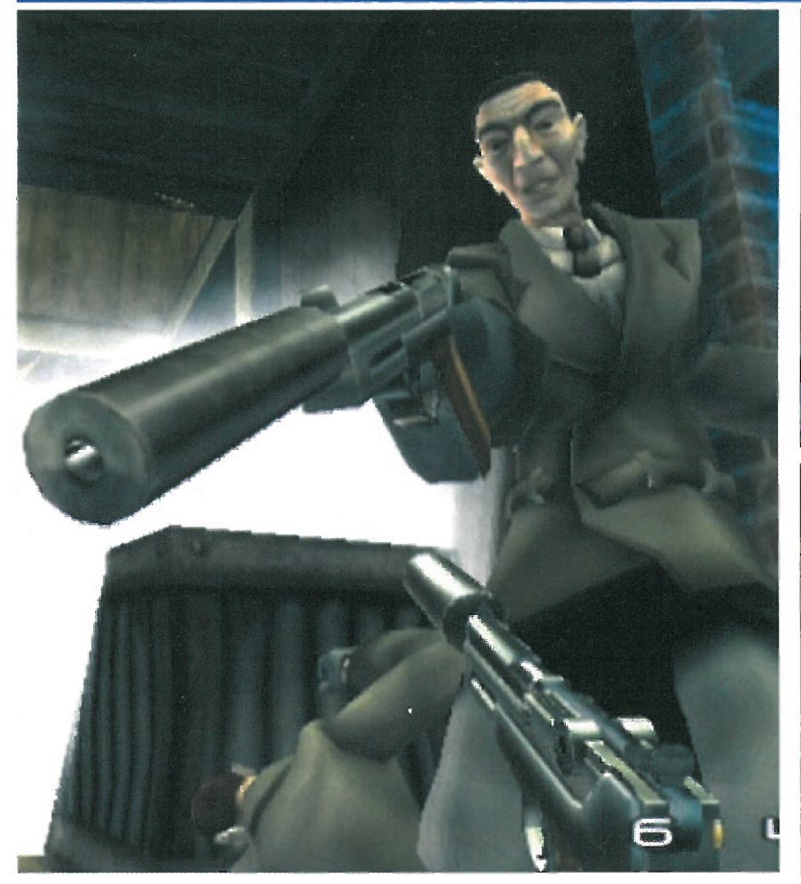
ADICTIVIDAD 8
La historia mola un montón mucho

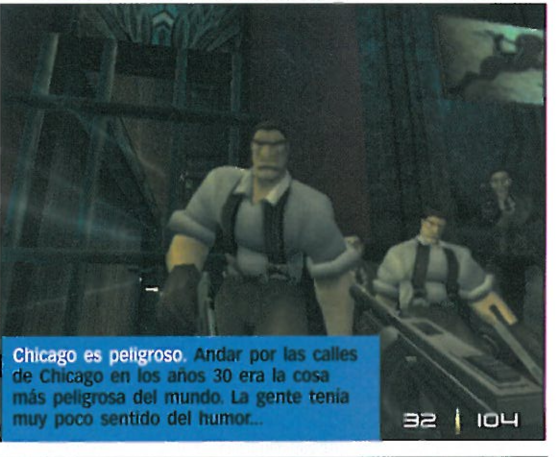
CONCLUSIÓN
Una de las mejores adaptaciones consoleras de un universo cinematográfico.



CARACTERÍSTICAS • 3 personajes jugables • 11 misiones de proporciones épicas • Armamento de destrucción masiva






Chicago es peligroso. Andar por las calles de Chicago en los años 30 era la cosa más peligrosa del mundo. La gente tenía muy poco sentido del humor...


Futuro cegador. Las armas, efectos gráficos y escenarios de los niveles futuristas, como sus robots, te dejarán boquiabierto.





TIMESPLITTERS 2

Las modas siempre vuelven, una y otra vez.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **FREE RADICAL / EIDOS INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***MOH:Underground* (*PSMag48* 9/10)**
Todavía nos cuesta creer que se pudiera hacer algo así en PSone.

PS2 ***MOH:Frontline* (*PSMag68* 10/10)**
Si no quieres moverte de época, tal vez prefieras esto.

***TimeSplitters2* es la demostración empírica** de algo que siempre hemos oído decir: que todas las modas vuelven. En este caso, se trata de la moda de ir por ahí armado hasta los dientes, acribillando «malos». Sucedía en el Lejano Oeste, sucedió en la guerra fría, sucede en la actualidad en algunas zonas en conflicto y, por supuesto, sucederá en el futuro. Si no te lo crees, consigue una copia de *TimeSplitters2* y date unas vueltecitas por el tiempo para comprobarlo. ¡En todos los lugares y tiempos hubo, hay y habrá «malos»!

Si *TimeSplitters* nos sorprendió gratamente, aunque sin llegar a asombrarnos con grandes ideas nuevas o una jugabilidad sublime; te aseguramos que su continuación sí lo ha hecho. Ésta parece más una secuela de *GoldenEye* (N64) o un «*Medal of Honor* multitemporal» que una continuación de *TimeSplitters*. Las mejoras gráficas, la suavidad del control, la IA de los enemigos, la enormidad de los escenarios, la calidad de las texturas, la genialidad de los jefes. No puedes perderte un juego así. Cada nivel se puede jugar en tres niveles de dificultad diferentes: Fácil, Normal, o Experto. Ya, eso no es nada particularmente novedoso. Lo que no sabes aún es que, según el nivel de dificultad, los niveles cambian. La diferencia entre estos niveles de dificultad va mucho más allá de la abundancia de enemigos, o su puntería disparándote, o la mayor o menor cantidad de ítems que hay en el escenario. Aquí, realmente *la cosa cambia* de un nivel en Fácil a uno en Normal. Podría decirse que hay dos versiones de cada nivel del juego: la de dificultad Fácil, y la de Normal-Difícil. Un nivel en Fácil suele ser relativamente corto, con objetivos muy sencillos que cumplir. Pero en Normal y Difícil, el tamaño de los escenarios se duplica, se desbloquean zonas que están «cerradas» en Fácil, hay más cámaras de seguridad donde no había nada en Fácil, etc. Vamos, que el juego *cambia de verdad* de un nivel de dificultad a otro, y eso es algo que, si bien no lo ha inventado *TimeSplitters2*, nunca antes se había trabajado tanto como aquí. Aparte de eso está el hecho de ambientarse en diferentes épocas y lugares. Esto, que en un principio podría parecer un elemento estético y ambiental sin importancia, transforma el juego completamente cada vez que llegas al final de una misión. No es lo mismo avanzar disparando sin parar en un planeta desconocido, con armas futuristas potentísimas; que moverse con todo el sigilo del mundo en el Chicago de los años 30, lleno de gángsters, alcohol ilegal y matones de poca monta. Cada misión —y por lo tanto, cada tiempo— cuenta con un arsenal, unos enemigos y unas necesidades distintas. El sigilo necesario en una base enemiga llena de cámaras de seguridad sirve de poco en las calles aparentemente desiertas del Oeste, donde quienes están escondidos son los malos, y no tú. La experiencia que tengas disparando un cañón de plasma con balas que rebotan infinitamente en las paredes no te servirá de nada a la hora de lanzar flechas con una ballesta, tirando con efecto porque las flechas «pesan» (hay que apuntar más arriba del punto que quieres alcanzar con el disparo). En definitiva, que cada misión es casi un juego diferente. ¡Y todas se pueden jugar cooperativamente en modo Multijugador, además de los modos para varios jugadores propiamente dichos! Un juego imprescindible. ●

«No puedes perderte un juego así»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
En cualquier época, increíbles

■ JUGABILIDAD 10
¡Qué control, qué armas, qué...!

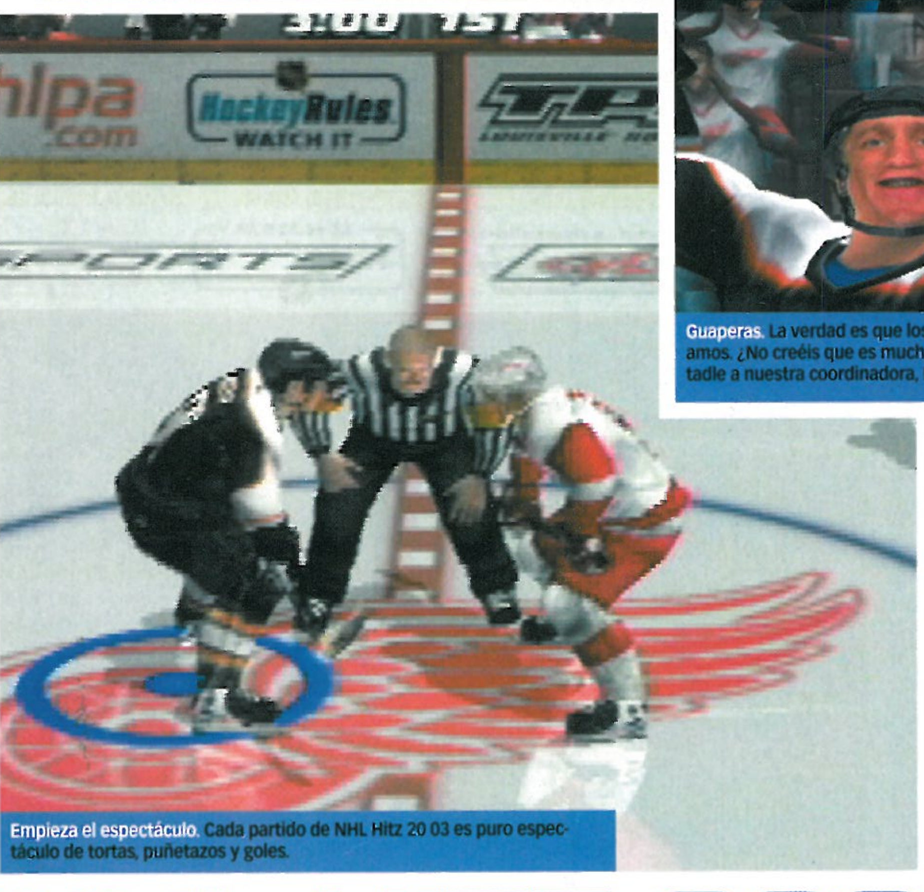
■ ADICTIVIDAD 10
Mundos diferentes, multijugador...

CONCLUSIÓN

Si eres capaz de cansarte de un juego así, es que lo tuyo no son los videojuegos.



CARACTERÍSTICAS • Un Modo Historia singular o cooperativo. • ¡40 modos multijugador! • 10 niveles/mundos/épocas/arsenales


Empieza el espectáculo. Cada partido de NHL Hitz 20 03 es puro espectáculo de tortas, puñetazos y goles.


Guaperas. La verdad es que los jugadores no son muy guapos que digamos. ¿No creéis que es mucho más guapo Guti del Real Madrid? Preguntadle a nuestra coordinadora, Ruth, a ver qué opina ella...


Anota a lo bestia. Marca tantos goles como puedas y quizás consigas que tu jugador estalle en llamas... no es broma.

NHL HITZ 2003

Midway se ríe de los deportes extremos...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **49,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *NHL 2001*
(*PSMag 49*, 8/10)
Hockey sobre hielo más serio.

PS2: *NHL HITZ 2002*
(*PSMag 59*, 9/10)
El primero de una serie que todavía le queda mucho por decir.

El hockey sobre hielo es, ya de por sí, un deporte rápido, frenético, emocionante, vibrante y, violento, muy violento. Si alguna vez has visto la retransmisión por televisión de alguno de estos partidos, seguro que te habrás sorprendido al ver que en más de una ocasión, los luchadores terminan a puñetazo limpio encima del hielo. Y, lo más asombroso es el hecho de que el resto de los jugadores y los árbitros se miran impasibles el espectáculo...

El hockey sobre hielo es un deporte violento.

Y, *NHL Hitz 20 03* es un videojuego basado en el hockey sobre hielo, pero llevado a extremos insospechables. La violencia en este nuevo título de Midway es algo habitual, presente en todo momento. Pero es una violencia tan exagerada que resulta absurda y divertida. Cuando juegas a *NHL Hitz*, te das cuenta de que ni siquiera los programadores se han tomado en serio el reparto de tortas, puñetazos y golpes de palos que hay en su juego. E aquí la mejor baza de este título: el desenfado con el que está hecho. Y eso no significa que esté hecho con prisas, no creas. *NHL* está realizado de forma impecable. Los gráficos son preciosos, las animaciones estupendas, el sonido ensordecedor y, las opciones son...multitudinarias.

Puestos a exagerar la violencia de un partido real, por qué no exagerar los modos de juego, los estadios y los jugadores? ¿Recuerdas *Red Card Soccer*? Pues se queda corto al lado de *Hitz*.

Vamos a por los escenarios. Desde un barco pirata a una discoteca, pasando por los estadios de toda la vida (sí, a veces también es divertido jugar en un sitio *normal*). En total, hay unos 30 pabellones en los que romperte la crisma y anotar tantos.

Con los jugadores pasa tres cuartos de lo mismo. Aparte de los jugadores reales (*Hitz* cuenta con la licencia de la NHL y la NHLPA), podrás controlar a casi cualquier bicho *raro* que se te pase por la cabeza (vacas, extraterrestres y cosas por el estilo).

Como cualquier otro juego de deportes, aquí encontraremos los típicos modos de campeonato, partidos amistosos, partidos contra los amiguetes y otros modos. Pero la diversión pura y dura, está en los mini juegos, todos ellos demenciales. Imagina un mini estadio circular. Gana el jugador que consiga echar por la fuerza fuera del círculo a los otros participantes. Y la forma de echarlos, claro está, es dándoles empujones o puñetazos. En otro mini juego, el tejado de un rascacielos hace el papel de pista y tu objetivo es romper ventanas de otro escenario mediante el disco... ¿Te haces a la idea? Pues ni te imaginas la cantidad de mini juegos que hay escondidos en *Hitz*. Y aún hay más, porque con este título parece que siempre descubres algo nuevo, pero no vamos a contártelo todo, ¿qué creías? En resumidas cuentas. Si hace un año te compraste *NHL Hitz 20 02*, quizás no te merezca mucho la pena (a no ser que no puedas resistir la tentación). Pero si nunca has jugado a un *Hitz* y te gusta competir y divertirte, deberías hacerte con este título. Es diversión extrema.

«¿Recuerdas Red Car Soccer?»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
Grandes y bien animados

■ JUGABILIDAD 9
Control muy simple...

■ ADICTIVIDAD 8
Si no te gustan los deportes...

CONCLUSIÓN

Si no tienes NHL Hitz 20 02, esta entrega debería ser una de tus opciones a tener en cuenta en compras navideñas.



CARACTERÍSTICAS • 30 estadios (discotecas y barcos pirata incluidos) • Licencia de la NHL y la NHLPA • Multitud de mini juegos

Jugabilidad. Con cada entrega de FIFA, Electronic Arts pule más y más todos los aspectos de su preciado juego

Ambiente. En los estadios podrás oír los gritos y cánticos que escucharías en el estadio real.

FIFA 2003

El año acaba y empieza la nueva temporada para FIFA...

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **65,95 €**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+15**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Pro Evolution Soccer 2*** ***(Preview en este número)*** Todo indica que será el mejor de la serie...

PS2 ***Devil May Cry*** ***(Review en este número*** Uno de los máximos competidores de FIFA.

No vamos a insistir en el tema de que cada año Electronic Arts lanza un nuevo título. Nosotros lo sabemos y vosotros lo sabéis. A nosotros nos parece bien y a vosotros seguro que también. Vamos a dejarnos de tonterías y vamos a comentar el juego que nos ocupa: *FIFA 2003*. La ración futbolera con más licencias de la temporada.

Hace muchos años, nadie podía hacerle sombra a esta serie de la compañía canadiense. Más tarde, los jugones empezaron a mirar hacia Konami y sus *ISS* o *Pro Evolutions*. Y, ahora, Sony también se come parte del pastel con su fantástica saga *Esto es Fútbol*. *FIFA* sigue siendo mucho *FIFA*, pero sus competidores no se quedan cortos, especialmente *Pro Evolution*. Los hay quienes prefieren la jugabilidad de los juegos de Konami. Los hay quienes se dejan cautivar por Sony y, los hay quienes siempre han jugado a *FIFA* y seguirán jugando siempre a *FIFA*. ¡Olé! Y para aquellos que disfruten más con este título, vamos comentar las novedades que presenta este año. Los que prefieran *Evolution* también pueden seguir leyendo, claro está.

Se ha mejorado la inteligencia artificial de los jugadores (ahora, en principio, no se darán de narices con la pelota y la dejarán escapar). Al mismo nivel, también contarás con regates, tiros, cruces y pases completamente nuevos. La verdad es que la anterior entrega de *FIFA* ya había mejorado sustancialmente este aspecto, pero aún se ha afinado más en esta ocasión. Los mejores jugadores del mundo cuentan con habilidades y características especiales, así que no pierdas de vista a tus estrellas y conviértelas en tus mejores armas en el terreno de juego.

Las jugadas a balón parado también han recibido un buen lavado de cara. Ahora puedes ajustar mucho mejor el tiro y el efecto en las faltas directas. El ángulo, la fuerza... Hay que tenerlo en cuenta todo para que el balón acabe tocando la red.

Vamos a por las licencias. Como ya seguramente sabrás, el hecho de pagar un dineral por una licencia te permite incluir jugadores, estadios, camisetas y ligas oficiales. Y, como seguramente también sabrás, la serie *FIFA* siempre dispone de un montón de estas cosas. Te lo contamos con números para que lo entiendas mejor. Más de 10.000 jugadores reales, más de 350 equipos oficiales y las 16 mejores ligas del mundo, entre las que se incluye, por descontado, la Primera División española. Algunos podrán pensar que se trata de más de lo mismo. Nosotros no lo vemos así. *FIFA* es una gran serie sin la cual muchos tendríamos una vida mucho más triste. Cada año, Electronic Arts nos regala una nueva versión y, ya sean muchos o pocos, siempre existe algún cambio o novedad que llama la atención. Para los seguidores de todos los *FIFA*, este es otro gran título. Para los seguidores de otras sagas futbolísticas, *FIFA* sigue siendo un gran título. Ya conoces sus virtudes y sus defectos. Tuya es la elección...

«Puedes ajustar mucho mejor el tiro»

CARACTERÍSTICAS • Más de 10.000 jugadores • 350 equipos oficiales • 16 ligas

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
No han cambiado mucho

JUGABILIDAD 8
Nuevos controles

ADICTIVIDAD 9
Esa licencia tira mucho

CONCLUSIÓN

Un pasito más para convertirse en el simulador definitivo.



RATCHET AND CLANK

Una nueva pareja de héroes pretende salvar el universo ¿Vas a ayudarles?...

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,99 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **INSOMNIAC GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Spyro: el año del dragón***
(PSMag47, 8/10)
De los mismos creadores de Ratchet and Clank...

PS2 ***Jak & Daxter***
(PSMag60 9/10)
¿El mejor plataformas para PS2?

Hace un mes te presentamos la *preview* de *Ratchet and Clank*. Ya entonces dijimos que el juego nos había encantado. Y ahora, después de probar la versión final, volvemos a decir lo mismo. El juego nos ha entusiasmado. Desde su pareja protagonista hasta el armamento que puedes utilizar, pasando por los escenarios que visitas. Todo en *Ratchet and Clank* desprende simpatía y magia. Pero vamos por pasos, que aquí hay tela marinera...

Después de poner el disco en tu flamante PS2, los chips gráficos y sonoros te transportarán a los mundos más oscuros, asombrosos y terroríficos del universo. Para llegar a todos estos sitios, deberás meterte en la piel de Ratchet, llevando a lomos a Clank, y embarcarte en una mezcla de aventura, exploración, resolución de *puzzles* y combate armamentístico. Sí, parece ser que los programadores no tenían suficiente con un solo género y han decidido incluir tantos como pudieran... Y la verdad es que no les ha salido nada, pero que nada mal.

Tu historia empieza en un planeta muy, muy lejano de una galaxia muy, muy lejana. Eres Ratchet, un joven mecánico que sueña con aventuras lejos del lugar que le ha visto nacer. Y la aventura de su vida llega cuando conoce a Clank... Pero no adelantemos acontecimientos. Viajemos ahora hasta el contaminado planeta Belchworld, habitado por una fea raza llamada Blarg y por Big Bad Boss, amo y señor de esas tierras. El senor Boss en cuestión parece que ha encontrado una solución a los problemas de su planeta. Planea construir un nuevo mundo sirviéndose de las partes buenas de los otros mundos. Y, si los habitantes de estos planetas no están de acuerdo, peor para ellos, pues tendrán que vérselas con estos chicos de malas pulgas.

Mientras, en otro lugar, en una de las fábricas de robots de Big Bad Boss, ocurre algo inesperado. Uno de los robots, que estaba destinado a formar parte del ejercito del malo, adquiere consciencia. Seguramente es debido a algún tipo de *cortocircuito*... Al descubrir las intenciones de su jefe, Clank decide huir del planeta y buscar ayuda. Pero le persiguen, le alcanzan y le disparan hasta abatirlo...

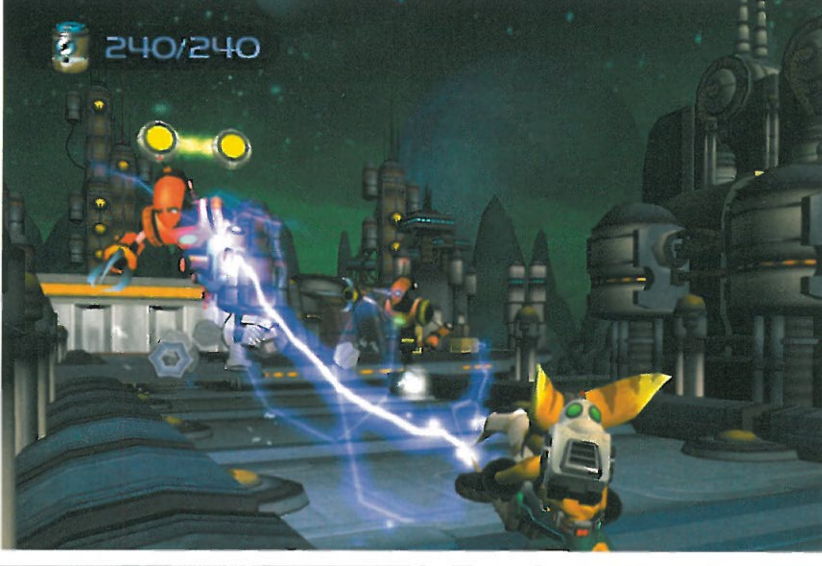
Cuestiones del destino, Clank cae en el planeta de... Lo has adinivado, ¡Ratchet!

El destino les ha unido y ahora, juntos, tienen la tarea de detener a Big Bad Boos y salvar la galaxia. Lo típico. Pan comido... Un primer vistazo a las capturas de *Ratchet and Clank* podría llevarte a pensar que se trata de otro título de plataformas. Craso error. *R&C* es mucho más que eso. Sí, por supuesto que hay plataformas y, por supuesto que deberás saltar en más de una ocasión para llegar a ciertos sitios. Pero ni mucho menos el juego se centra en este género. Y, prueba de ello, es el arsenal que podrás utilizar a lo largo de la aventura.

Siempre tendrás a mano una especie de hacha con la que atizar de lo lindo a los enemigos. Éstos, una vez desaparezcan del mapa dejaran caer tornillos que deberás recoger. ¿Y para qué necesitas los tornillos? Vamos, no es muy difícil adivinarlo. Pues para comprar nuevas armas. Entre el arsenal que podrás conseguir se encuentran el fantástico Bomb Glove, el Bolt Blaster, un cañón aspirador, un lanzallamas (los efectos de fuego son sorprendentes) y, un artilugio muy adecuadamente llamado Devastator. No vamos a contarte cómo funciona esta arma, tendrás que verlo tú mismo... Y lo mejor de todo, es que cuando compras un arma, te la quedas. Después solo tendrás que preocuparte de encontrar munición repartida por los escenarios.

La acción de *Ratchet and Clank*, como ya hemos dicho, tiene lugar en varios planetas del universo.

CARACTERÍSTICAS • **2 personajes (Clank es jugable en algunos niveles) • Enormes mundos por explorar • Armas de gran calibre y original diseño**

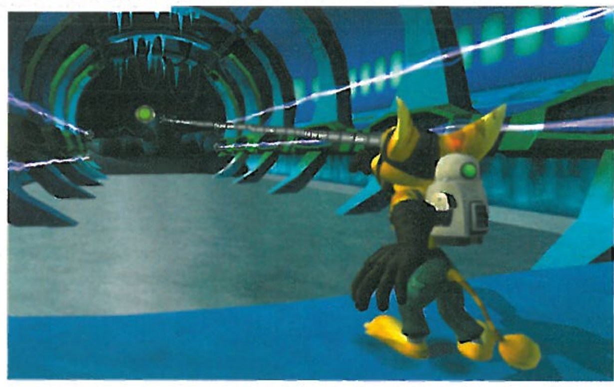





Preciosista. La atención al detalle que luce Ratchet and Clank quita el hipo


¡Qué calor! Para que no se enfríe





Así pues, estos héroes necesitarán algún medio de transporte. Tranquilo, los hay para todos los gustos. Hay una gran variedad de aparatejos que te llevarán de un sitio a otro, entre los que se incluyen un *hoverboard* y unos botas magnéticas. Aquí hay más cosas *raras* que en la gabardina del Inspector Gadget. Aunque el artilugio más atractivo, original y divertido es... Clank. Podrá transformarse en un mini helicóptero (con el que podrás llegar a zonas antes inalcanzables), en una especie de *hidro*robot o en otras cosas aún más divertidas y descabelladas. ¡Y, lo mejor de todo es que en algunas zonas incluso podrás controlar a Clank! Esto te permitirá ver el mundo a través de los ojos de un pequeño e inteligente robot. ¿A que siempre habías deseado hacer esto?

Uno de los aspectos que más gratamente nos ha sorprendido han sido los escenarios. Enormes y llenos de detalles fantásticos. Resulta realmente impresionante caminar por el tejado de un edificio y ver una cantidad incontable de naves volando a tu alrededor. Todo se mueve con una suavidad pasmosa y todo tiene una calidad gráfica que quita el hipo.

No nos acaba de convencer la forma de caminar de Ratchet, que a veces parece que flote o patine. Pero no deja de ser un detalle sin importancia ante un juego colosal, original e interesante. Si te gustó *Jak and Daxter*, *Ratchet and Clank* te va a encantar. Aunque no deberías perder de vista a *Haven* (*preview* en este mismo número de *PSMag*), ya que podría convertirse en la sorpresa del año, tal y como sucedió hace unos meses con *Ico*.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 10
Preciosos, llenos de detalles

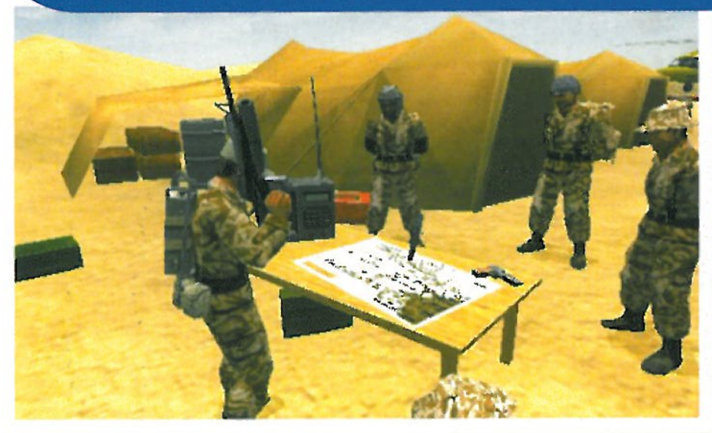
JUGABILIDAD 9
Dos personajes entrañables

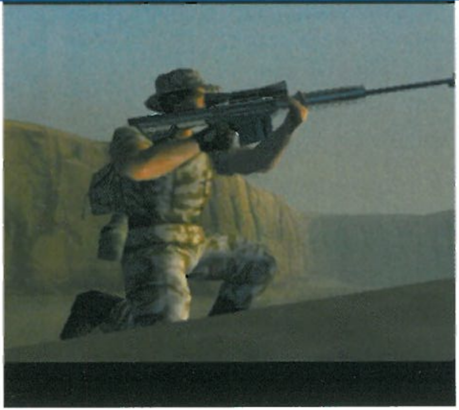
ADICTIVIDAD 9
¿Salvar la galaxia?

CONCLUSIÓN
Una excelente mezcla de géneros apta para todos los públicos.

9





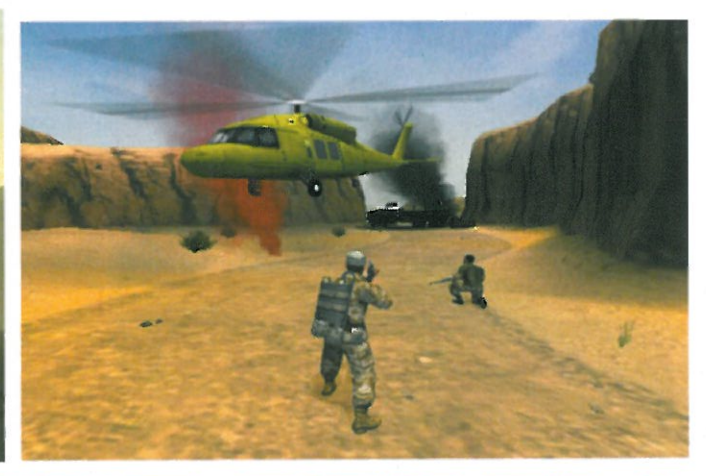




Estrategia. Busca el mejor sitio y la mejor táctica para llevar a cabo tu objetivo



De cine. Conflict Desert Storm es como una peli de guerra en la que tu eres el protagonista



CONFLICT DESERT STORM

Sangre y pólvora en la arena del desierto

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95€**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **SCI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Metal Gear Solid* (*PSMag28*, 8/10)
Si te gusta la acción y el sigilo...

PS2: *MOH: Frontline* (*PSMag68*, 10/10)
Si te gusta la acción y la guerra sin nada de sigilo...



Ya ha llegado a nuestros manos la versión definitiva de *Conflict Desert Storm*. Después de probar este título de SCI en exclusiva en Las Vegas, ya podemos emitir un veredicto. Huy, esto suena a sentencia... Que va, aquí no sentenciamos a nadie y menos a los videojuegos. Comentamos qué nos ha parecido y decimos lo bueno y lo malo que tiene cada título...

Vamos a ello.

Con *Conflict* tienes la oportunidad de convertirte en el líder de un escuadrón de cuatro componentes de las Fuerzas Especiales Británicas SAS o de un grupo de soldados norteamericanos de las Delta Force. No estamos ante un título de dispara y machaca a lo loco. Nada de eso. Aquí, la estrategia que sigas para neutralizar los objetivos determinados y conseguir alcanzar el éxito en tus misiones, tiene una importancia vital. No dispares y pienses después. Primero piensa y, después dispara.

Tu grupo está formado por soldados especializados en armas de fuego, fuego pesado, electrónica, francotirador o infiltración. Todos ellos son capaces de realizar cualquier misión, pero está claro que los especialistas son mucho más rápidos y eficaces en sus áreas. Otro aspecto interesante es la experiencia que adquieren tus soldados. Cuántas más misiones superen y cuánto más tiempo permanezcan vivos, más aumentarán sus habilidades, convirtiéndose en puras máquinas de matar del desierto. Las condiciones en la guerra del golfo no son nada agradables, así que mejor que estés preparado y cuides a tu escuadrón, puesto que cuando uno de ellos muera, será sustituido por un novato...

Pero no creas que tan solo cuentas con tu equipo de hombres a pie... En algunas ocasiones, incluso podrás solicitar apoyo aéreo y helicópteros con ametralladores.

¿Qué más nos ha gustado? Pues el hecho de poder utilizar los vehículos de los enemigos, el sigilo con el que hay que actuar en ciertas misiones, la variedad de los objetivos a cumplir, la IA de tus compañeros de guerra, la posibilidad de dar órdenes individualmente o al grupo entero, las texturas de los detallados y enormes terrenos.

Todo lo que hemos dicho está en el lado positivo de esta *review*. En el lado negativo, desafortunadamente, también hay algunas cosas, pero no muchas.

A nosotros nos encanta el componente estratégico de este título, pero quizás los haya quienes prefieran más acción a lo loco. Aunque no creas, acción no le falta a *Conflict Desert Storm*. Además, es la primera vez que podemos ir a la Guerra del Golfo en un videojuego y, quizás descubramos algo que no nos contaron en la tele... somos unos ingenuos.

Resumiendo. *Desert Storm* es un título interesante, que ofrece una manera bastante realista de afrontar un conflicto bélico (por lo menos aquí no soluciona todo el cotarro un solo soldado) y, que engancha más que un garfio gracias al aspecto táctico de las misiones. ●

«Un título interesante»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Escenarios enormes

■ JUGABILIDAD 8
Controla al grupo con facilidad

■ ADICTIVIDAD 9
Su aspecto estratégico...

CONCLUSIÓN

Un título de acción de la buena, en el que la estrategia tiene un papel muy relevante..



CARACTERÍSTICAS • Un grupo de soldados a tu mando • Vehículos y armas totalmente realistas

Controla a tu equipo. Gracias a un simple e intuitivo sistema de menús, podrás dar órdenes a los componentes de tu equipo fácilmente

La nueva Cosa. Tu aventura empieza justo donde terminaba el mítico film de John Carpenter, La Cosa, estrenado hace ya algunos años

THE THING

¿Pero qué es esa cosa...? ¡Cuidado que muerde!

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59 €**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
DESARROLLADOR: **BLACK LABEL**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+18**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Sillent Hill***
(*PSMag32* 10/10)
El terror psicológico en su mejor forma. Un hito.

PS2 ***Sillent Hill 2***
(*PSMag 60* 10/10)
No sorprendió tanto como su antecesor, pero daba el mismo miedo.

Quizás no hayas visto la película *La Cosa*. Deberías verla. Y no solo porque se trata de uno de los films míticos de la ciencia ficción y el terror, si no porque el videojuego que nos llega ahora de manos de Vivendi, arranca justo donde terminaba el largometraje de John Carpenter.

En la peli, una estación construida en medio de un desierto de nieve era atacada por un virus extraño que se metía dentro de la gente y los deformaba hasta convertirlos en monstruos horrendos. Al final, por supuesto, las cosas no acababan nada bien para el equipo que habitaba la instalación y, la peli terminaba con un plano del actor Kurt Russell (el único superviviente), grabando un mensaje y dibujando la desolación con su cara.

Aquí empieza tu aventura. Vas en un helicóptero junto con tres personajes más (un ingeniero, un médico y un especialista en armas). Tú, en principio, sabes hacer un poco de todo y, por tanto, te tocará llevar todo el peso de la misión. Deberás dar órdenes a tus compañeros y mantener la calma dentro del equipo. ¿La qué? La calma...

Uno de los aspectos más interesantes de *The Thing* es sin duda el control que debes ejercer sobre los componentes de tu equipo. Éstos, además de tener una barra de energía (si se acaba se mueren y termina el juego), también tienen una barra de *confianza hacia tu persona*. Si alguno de los componentes empieza a perder la paciencia, ya sea porque no cree que seas un buen líder o porque hace demasiado rato que está quieto, empezará a bajar su barra de *confianza*. Una de las maneras que tienes para calmarlo y para que vuelva a confiar en ti es darle una pistola y algunas balas. ¡Pero cuidado, ya que si vuelve a perder la *confianza* puede llegar a dispararte! ¡O a volverse loco! Realmente, este aspecto le da mucha vida al juego, más incluso que los monstruos o bichos que puedan aparecer a lo largo de la aventura. Constantemente tendrás la sensación de estar bajo presión. Eres el líder de un equipo, cuánto antes lo asumas, mejor vivirás...

El argumento del juego es muy *peliculero* (por algo está basado en un film). Hay personajes interesantes, giros argumentales, sorpresas repartidas por todos sitios y buenos y malos como dios manda. De verdad que nos gustaría contarte más cosas sobre la historia, pero no queremos desvelarte demasiados detalles.

«*The Thing* es un survival horror muy digno»

A nivel técnico, el juego cumple con notable. No te sorprenderán muchos aspectos, pero no está nada mal. Personajes y escenarios en 3D (nada de fondos prerenderizados a lo *Resi*), monstruos grandes y espeluznantes y armas con las que acabar con ellos. Quizás el sonido podría estar un poco más cuidado, ya que estamos hablando de un juego de terror y acción...

En definitiva, *The Thing* es un *survival horror* muy digno que quizás no rompe moldes en este género, pero que muy bien puede proporcionarte horas de diversión gracias a su historia y a algunos elementos muy originales.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Podrían estar mejor

JUGABILIDAD 8
Intuitivo y directo

ADICTIVIDAD 9
La historia es terrorífica

CONCLUSIÓN

Un survival horror decente con un muy buen argumento que lo sustenta.

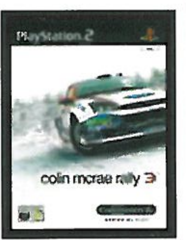


CARACTERÍSTICAS • **Controla a un equipo de cuatro personajes** • **Argumento que retoma el mítico film *La Cosa***

COLIN McRAE 3

¡El rey del barro por fin en PS2!

DATOS



DISPONIBLE: **NOVIEMBRE**
PRECIO: **64,95€**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *Colin McRae 2.0* (*PSMag42*, 10/10)
Continúa siendo el ejemplo a seguir, y uno de los mejores juegos de PSone.

PS2 *WR Championship* (*PSMag60* 9/10)
Visualmente perfecto, pobre en jugabilidad y originalidad.



¡Lo hemos esperado tanto! Pero toda la paciencia invertida ha merecido la pena. *CMR3* nos ha hecho experimentar de nuevo sensaciones que ya creíamos perdidas en el olvido. Y no es por desprestigiar al flamante *WRC* de Sony, pero es que, a pesar de su impecable aspecto, no fue lo mismo... ¿Lo será *WRC II Extreme*? Bueno, eso es algo que veremos en breve, pero quien nos ocupa ahora es Mr. McRae. Centrémonos.

¿Qué mejoras y novedades presenta *Colin McRae Rally 3* respecto a sus antecesores de PSone? La mejora gráfica al saltar a PS2 era inevitable, ante todo; pero además de eso, *CMR3* trae bajo el brazo —¿o bajo el neumático?— otros pequeños cambios a tener en cuenta.

Tanto *CMR* como *CMR2* dejaron en ridículo a cualquier otro título de rallies de la historia por cuatro razones: un control sublime, una física alucinante, unos gráficos rápidos y fluidos, y una profundidad incomparable. Y atendiendo a esos cuatro elementos principales en los títulos anteriores, podemos decir que, en *CMR3*, todos han cambiado. Unos para mejor, y otros para peor. El control, por ejemplo, ahora se asemeja a los nuevos coches reales WRC. Éstos, además de contar con una aceleración más rápida y una dirección que responde de forma más eficiente, cuentan con un conjunto de frenos de servicio asistidos electrónicamente que funcionan al mismo tiempo como frenos de servicio y de mano. Dicho de otro modo: ya no es necesario en casi ningún caso utilizar el freno de mano en los coches WRC reales. Y en el juego, tampoco. Esto es algo que, si bien resulta realista —dado que los coches reales ahora funcionan así—, también empobrece un poco lo intuitivo de la jugabilidad. Mientras que en los dos títulos anteriores calculabas e improvisabas cómo negociar las curvas con cada uno de los tipos de freno en cada caso, aquí lo harás casi siempre con el mismo, reservando el de mano para los virajes más cerrados. Se ha perdido algo de espontaneidad, de riqueza.



CARACTERÍSTICAS • **56 trazados en 8 países diferentes** • **Infinidad de tipos de terreno distintos** • **¡13.000 polígonos por vehículo!**

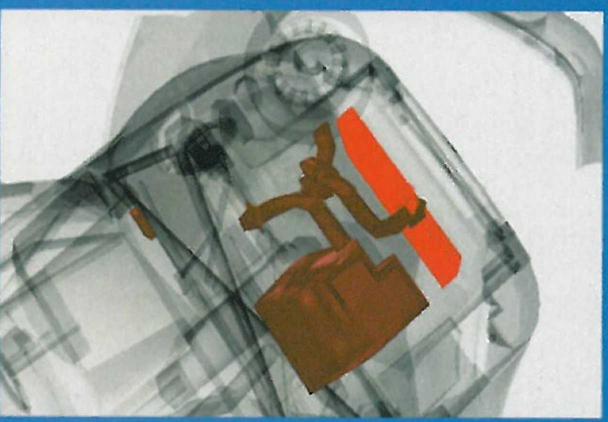
Coches reales. Si bien al principio sólo tienes 4 vehículos disponibles entre los que elegir, con tus victorias desbloquearás cacharros como un MG ZR o incluso un Lancia 037.



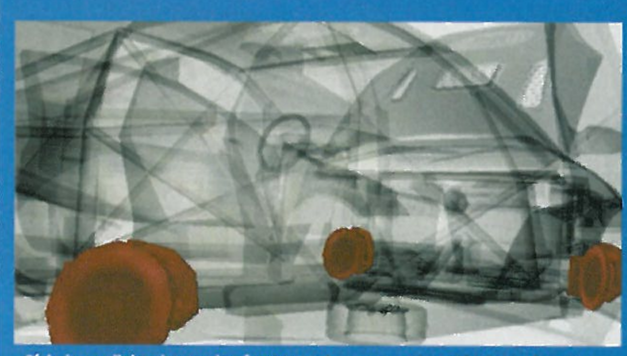
Terrenos. Las reacciones del coche según el terreno sobre el que circulas no dejan lugar a la confusión, y además, los tipos de terreno son todavía más variados que en los *CMR* de PSone.

MECÁNICA PARA TODOS

¿Siempre quisiste saber dónde iban los frenos?
La pantalla de configuración mecánica de *Colin McRae Rally 3* te encantará. En ella puedes ver el mismo modelo de tu coche que la CPU utiliza durante el juego, pero sin texturas, en formato «traslúcido». Según las piezas mecánicas que desees modificar, la CPU te mostrará dónde están exactamente situadas en el interior del coche, señalándotelas en rojo.



¿Seguro que te atreves a meter tus manazas en el motor? Mira que, como después suene raro...



Sí, lo has adivinado, son los frenos. Y ahora que sabes dónde están, ¿por qué no los dejas, no vaya a ser que los rompas?

También el aumento en el realismo de la dirección resulta un tanto contraproducente. A diferencia de los anteriores *CMR*, en los que las ruedas giraban a tope nada más tocar la dirección; aquí «tardan» lo que tardaría el piloto real en girar el volante con las manos. Deberás empezar a girar —tú, el jugador/conductor— inmediatamente antes de cuando quieras que el coche empiece a girar. Y claro, hasta que te acostumbres a hacerlo con una leve anticipación, no pararás de pegártela con todo en el exterior de las curvas.

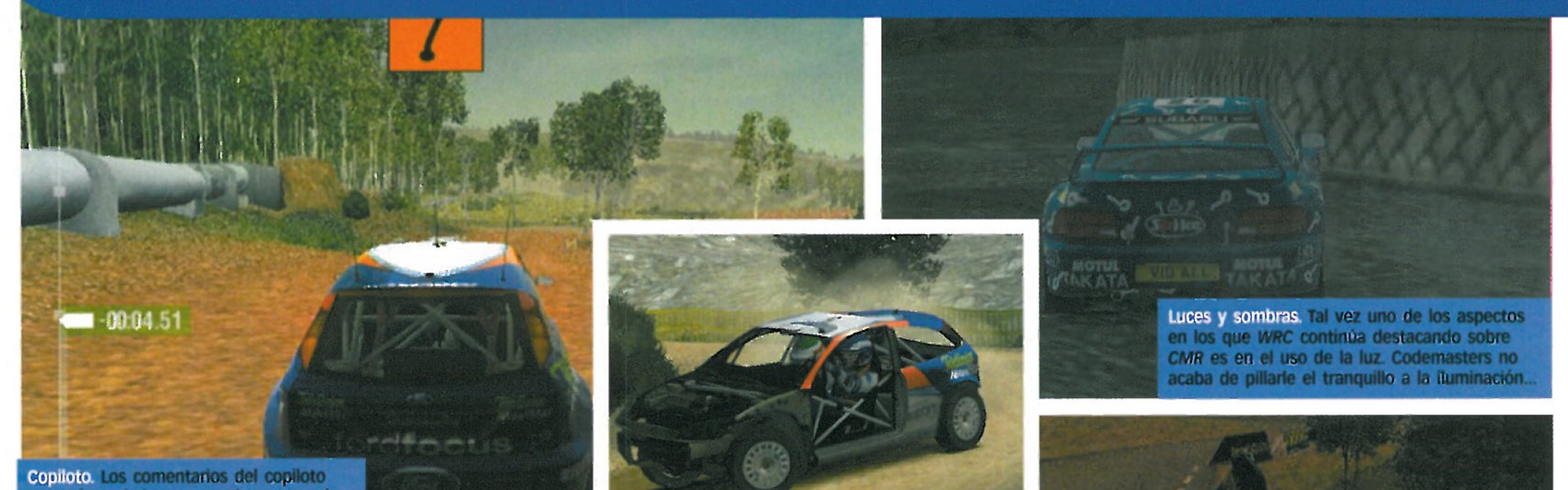
Los neumáticos igualmente se comportan de una forma todavía más verosímil que antes, adhiriéndose mejor a las trazadas del suelo, los surcos, las marcas o los baches; pero también perdiendo su efectividad con las pérdidas de peso real del vehículo. Por ejemplo, nada más pasar sobre una parte elevada de la pista, la parte delantera del coche pesará menos durante unas décimas de segundo; y con ello, la dirección perderá efectividad. Si por el contrario frenas un poco, el peso de todo el coche se apoyará sobre las ruedas delanteras, haciendo que «se claven» en el suelo y, si éste es de naturaleza «blanda», que no gire tampoco. Vamos, que los coches se comportan de una forma más realista que nunca, con todas las dificultades extra que eso conlleva. Sin duda éste es un control muy poco condescendiente con los jugadores menos experimentados. ¡Vas a sudar tinta china para conseguir el mejor tiempo en algún tramo de vez en cuando!

La física de los coches sí que ha mejorado sin reservas de ningún tipo. Ya sea por su comportamiento en saltos, frenadas, subidas, bajadas, o colisiones, siempre se comportan con absoluta credibilidad. Y lo mismo se puede decir de los cambios que generan en la conducción las «afecciones mecánicas» que sufre el coche a causa de los golpes. Las pérdidas de aerodinámica, o el mal funcionamiento del motor o la dirección, se hacen notar con toda claridad. Nunca tendrás dudas acerca de «qué demonios le pasa al coche». Sabrás qué le ocurre, por qué, y cómo deberás conducir en función de la avería en cuestión. Como en *CMR* y *CMR2*, pero mejor.

Los gráficos, el tercer elemento destacable de los dos primeros juegos, como decíamos, han mejorado mucho al pasar a PS2. Pero ¿son mejores que los de su competencia? Pues no. La versión para PS2 pierde algo respecto a la de Xbox, pero es que, aun comparado con el *WRC* original, *CMR3* queda algo por debajo de las posibilidades de la consola. El nivel de detalle se podría haber mejorado; la sensación de velocidad no es todo lo vertiginosa que podría haber sido; y la utilización de la luz tampoco es comparable a la del título de Sony. Eso, sin tener en cuenta *WRC II Extreme*, que mejorará considerablemente el aspecto de su antecesor. Conclusión: gráficos mejorables.

Y por último, está la profundidad de *CMR3*. 56 circuitos en 8 países diferentes, con 4 coches disponibles desde el principio y un puñado de vehículos

«La paciencia invertida para el lanzamiento del juego,ha merecido la pena»



Copiloto. Los comentarios del copiloto son más variados y naturales que en los *CMR* anteriores, siempre ajustándose a la situación concreta.

Luces y sombras. Tal vez uno de los aspectos en los que *WRC* continúa destacando sobre *CMR* es en el uso de la luz. Codemasters no acaba de pillarle el tranquillo a la iluminación...

PERFECTOS DESPERFECTOS

Olvídate de usar los árboles para frenar

Después de una sobredosis de *Gran Turismo*, tal vez te hayas acostumbrado a «frenar» a base de empellones contra las paredes, árboles o rocas en las curvas cerradas. Pero esa depurada técnica tuya no te servirá en *CMR3*. Aquí, los coches se rompen. Y lo hacen de forma realista, de modo que ten cuidado.



En el box te arreglarán el coche al final de cada rally pero durante la carrera, tendrás que hacerte responsable de los desperfectos que causes al coche.



Esto, por ejemplo, es algo que deberías intentar evitar Sin aerodinámica y con todo medio estropeado, hasta el más potente Ford Focus WRC se comporta como un viejo trasto inservible.



Dos jugadores. El modo a pantalla partida para dos jugadores funciona a las mil maravillas también.

secretos (no sabemos cuantos, pero al menos, seguros, 6). No está mal, pero después de tanto tiempo esperando un *CMR* para PS2, esperábamos cifras superiores... Los comentarios del copiloto también son muy distintos ahora, más variados y adaptados a cada zona de los circuitos de forma distinta. La entonación cambia dependiendo del tono que tuviera el comentario anterior, se te informa de los metros que faltan para cada obstáculo o curva, etc. Lo único que podemos echar en cara al copiloto es que, en ocasiones, avisa algo tarde de qué te vas a encontrar, y no te da tiempo suficiente para reaccionar.

Pero sí que hay algo de *CMR3* que nos ha «molestado» de un modo muy particular: las *trampas* que contienen casi todos los circuitos. Obstáculos o curvas diseñados con el único propósito de sorprender/fastidiar al jugador, como árboles en todo el medio de una curva, para que te empotres si no sabes que están ahí; o cambios de rasante en los que deberías empezar a girar «suponiendo» que más allá hay algo que debes esquivar, etc. Constantemente te encontrarás ante elementos de los escenarios que están pensados para que te los aprendas y lo hagas mejor una vez que los conozcas y sepas cómo evitarlos. ¡Eso es juego sucio, no vale! ¡Los pilotos controlados por la CPU se saben todos esos obstáculos, no cometen fallos en los sitios en los que tú te la pegas! En fin, un toque de «originalidad arcade» que no le hacía ninguna falta a un juego con el carisma de *CMR*, pero tampoco es tan grave. Te acostumbrarás. En resumen, *CMR3* es el mejor de la serie, sí. Y el más realista, y el más bonito, también. Pero en PS2... podría haber dado más de sí. La competencia es dura, y lo será aún más en cuanto *WRC II Extreme* esté terminado el mes que viene. *Colin McRae Rally 3* es un simulador de rallies indispensable, pero tal vez el de Sony lo sea *todavía más*, así que nuestro consejo es que esperes un poco aún, por si acaso, antes de tomar la decisión final. En caso de no poder esperar, y ante la duda, hazte con éste. No te arrepentirás, no deja de ser un juego como la copa de un pino. ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Bestiales, pero mejorables

■ JUGABILIDAD 9
Mejoras algo discutibles

■ ADICTIVIDAD 9
Esos circuitos con «trampas»...

CONCLUSIÓN

Las «mejoras» de CMR3 son notables, y casi todas estupendas, pero unas se quedan cortas, y otras resultan discutibles.

9



Anda, pero si Blade es karateka

Cuidadito con esos colmilludos... no están para bromas

BLADE II

Coge la estaca, vamos a cazar vampiros

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **65,95 €**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **MUCKY FOOT PRODUCTIONS**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+15**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Syphon Filter 3* (*PSMag60* 9/10)**
Aunque no haya vámpiros, tiene acción de la buena

PS2 ***Devil May Cry* (*PSMag61* 10/10)**
Simplemente el mejor. (Y Dante es medio demonio)

Antes de que Wesley Snipes diera vida a Blade en la gran pantalla, este cómic de Marvel se paseaba por el mundo editorial como una saga de culto. Bastó una sola escena de la película para convertir a este hombre-vampiro en una leyenda. Poco tiempo después salió *Blade* para PSX (6/10 en *PSMag 50*), que no alcanzó el nivel que esperábamos de un título con semejantes antecedentes. Ahora, el vampiro bueno más chulo de todos los tiempos ha vuelto. En el cine ha traído más de lo mismo: más Snipes, más sangre, más coreografías de combate espectaculares... Pero en *Blade II* para PS2 las cosas han cambiado mucho, y a mejor. A pesar de ser repetitivo, combina sabiamente los aspectos clave de un buen juego de acción: controles sencillos, velocidad de movimientos y buenos gráficos.

Si bien esta segunda parte no deja tanta libertad a la hora de jugar

como su antecesor –te tocará pasar obligatoriamente por el maldito y simplón tutorial–, la estructura de misiones y niveles permite que la trama sea algo más creíble y sólida.

En esta ocasión, Blade debe investigar una trama maquiavélica que tiene como último objetivo la creación de un Súper Vampiro. Nada más comenzar la partida te tocará que seguir a unos más que sospechosos «chupasangres» hasta el interior del parking de una de las discotecas de moda, donde un enjambre de punkis, nosferatus, moteros y demás fauna nocturna te espera con las fauces abiertas, dispuestos a clavarte los dientes a la menor ocasión. A partir de ese momento y a lo largo de tres niveles que te llevarán desde la discoteca hasta los suburbios de la ciudad, *Blade II* sólo ofrece golpes a diestro y siniestro, tiros a mansalva y cabezas cortadas.

Tal vez ése sea uno de sus fallos, la falta de cambios en la estructura de juego. Vale que tengas que cargarte a todo bicho viviente, pero se echan de menos otros aspectos. Eso sí, el juego tiene unos gráficos muy conseguidos (espectaculares los efectos de luces) y unas animaciones realmente espeluznantes.

Lo que no tiene desperdicio es la facilidad con la que controlas al personaje. En unos pocos minutos te has hecho con el sistema de combos, los cambios de armas y los poderes vampíricos, lo que ayuda a que enseguida entres al trapo con la marabunta de vampiros y maleantes que se encuentran en todos los lugares a los que vamos. ¿Es que en esta ciudad no hay gente normal?

«La trama es más creíble y sólida»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Buenos en general

JUGABILIDAD 8
El control es sencillo

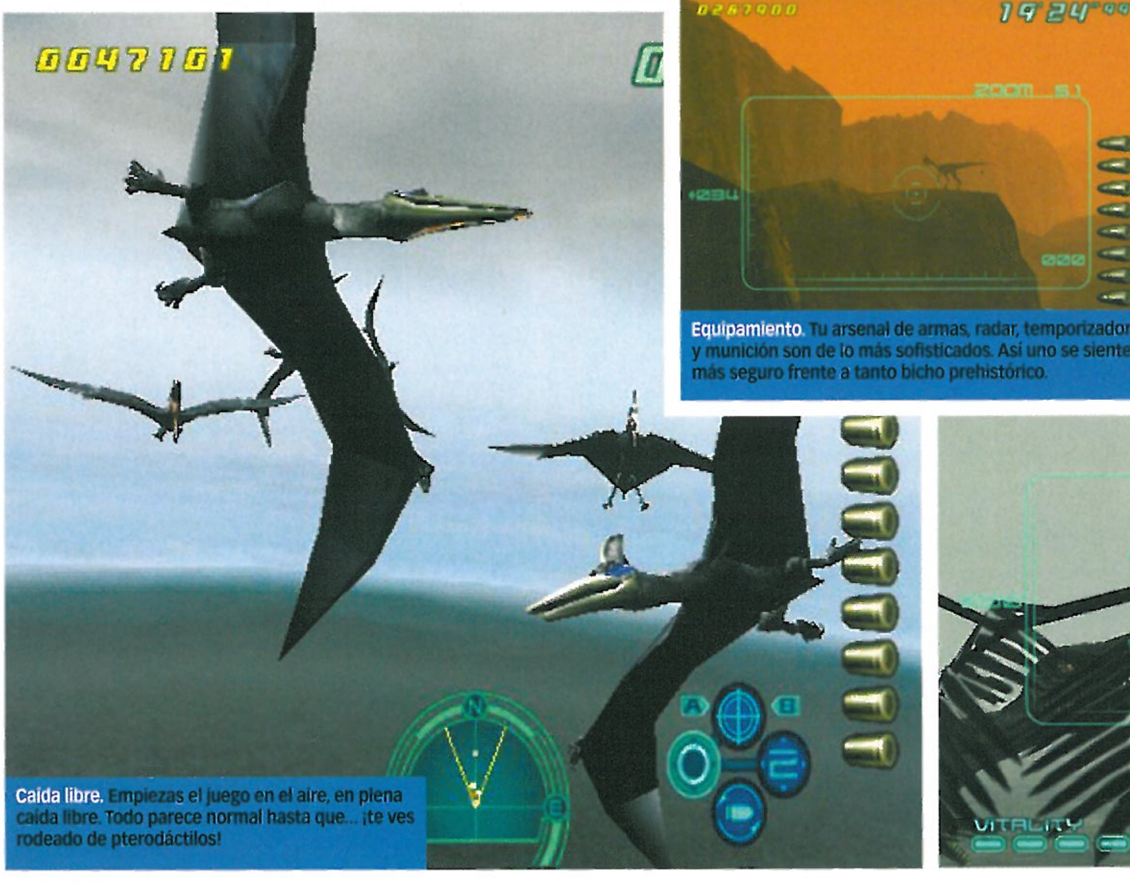
ADICTIVIDAD 7
Cuando consigues todas las armas, pierde la gracia

CONCLUSIÓN

***Blade II* es, en líneas generales, un buen juego. Magistrales «coreografías de combate» y efectos cinematográficos Filón seguro de ventas.**



CARACTERÍSTICAS • **Gráficos de primera** • **Fácil control** • **Vampiros a gogo**•



Caída libre. Empiezas el juego en el aire, en plena caída libre. Todo parece normal hasta que... ¡te ves rodeado de pterodáctilos!


Equipamiento. Tu arsenal de armas, radar, temporizador y munición son de lo más sofisticados. Así uno se siente más seguro frente a tanto bicho prehistórico.

Enciclopedia animada. ¿Siempre olvidas cuál es el llamado tiranosaurio? No te preocupes, después de un par de sustos, lo reconocerás sin problemas.



DINO STALKER

Si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *DINO CRISIS 2* (*PSMag47, 8/10*)
No es para pistola, pero nos encanta. Acción, acción y más acción.

PS2: *Time Crisis 2* (*PSMag60, 9/10*)
En lo que a disparar a una TV se refiere, *Time Crisis 2* no tiene competencia por ahora.

Éste es, seguramente, el juego para pistola más interactivo que hemos probado nunca. Por fin puedes controlar *todo* lo que sucede en pantalla con una G-Con en las manos, cuando lo normal en los juegos para pistola es que todo pase por cuenta de la CPU y el jugador se limite única y exclusivamente a disparar a lo que aparece en pantalla.

Dino Stalker es una especie de mezcla de dos títulos *made in Capcom* bastante famosetes: *Gun Survivor,* por un lado; y *Dino Crisis* por otro. El resultado es un experimento bastante raro con viajes en el tiempo y cámara en primera persona en el que resulta inevitable el uso de la pistola para finiquitar animales que se niegan a ser extinguidos de una vez por todas. ¿O quizás es mejor jugar a *Dino Stalker* con el DualShock2?

Aquí es donde radica, al final, el único gran problema de *Dino Stalker*: en su sistema de control. Y es que, a diferencia de lo que suele suceder en este género, aquí quien mueve a tu personaje eres tú mismo, y no la CPU. Avanzas por ahí con la cámara subjetiva como lo harías en cualquier *Quake* o *Medal of Honor,* pero usando la pistola para disparar como en un *Time Crisis*. Esto, que en principio resulta tan estupendo —¡un juego de pistola en el que eres tú quien se mueve, en lugar de ser llevado de la mano por la CPU!—, también resulta casi imposible de controlar con precisión. Moverse por ahí, apuntar a los bichejos que entran en tu radar y te asaltan en cuestión de décimas de segundo, cambiar de armas, recoger ítems... Demasiado para una pistola. Acabarás usando el DualShock2 como en cualquier otro juego. Y claro, con el pad, deja de ser un título de pistola para convertirse en un *shooter* subjetivo más.

Con todo, la interactividad de los escenarios es impresionante. Prácticamente todo, desde los árboles y arbustos hasta las construcciones que encontrarás, es interactivo. Vamos, que puedes avanzar por la selva talando árboles a granadazos si quieres. Siempre corriendo, eso sí, recogiendo ítems y acribillando reptiles infectos para que no se te acabe el tiempo (ganas unos segundos extra con cada bicho que eliminas). Lo malo es que *Dino Stalker* se acaba más bien pronto, como todo juego para pistola que se precie. Y además, tanto sus gráficos como su sonido son poco más que «bonitos», en ningún caso impresionantes. Si no piensas jugar con pistola, es un título poco recomendable. Y si planeas jugarlo con una G-Con entre las manos, ¡paciencia y perseverancia, tú puedes hacerlo! ●

> **«El único problema de *Dino Stalker* es su sistema de control»**

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
Salen del paso, pero no asombran

■ JUGABILIDAD 6
Ese control...

■ ADICTIVIDAD 8
Divertido, rápido y muy cambiante

CONCLUSIÓN
Su control atenta directamente contra su jugabilidad. Una lástima



CARACTERÍSTICAS •**Compatible con G-Con45 (la de PSone) y con G-Con2 (PS2) • Tú mismo controlas tu avance y exploras**





Mejor aún. El nivel de detalle gráfico será aún más impresionante que en la anterior entrega.





¿Te suena esta cara? Vamos, valor y al toro, seguro que en *Esto es Fútbol 2003* no fallas ni un penalti

ESTO ES FÚTBOL 2003

¿No das pie con bola? Tal vez esto te ayude.

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **65,95 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **TEAM SOHO / SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***ISS Pro Evolution 2* (*PSMag52* 10/10)**
¡Así fueron los juegos en PSone una vez! Qué tiempos aquéllos...

PS2 ***PRO EVO. SOCCER* (*PSMag60* 10/10)**
Konami nunca pone las cosas fáciles a la competencia, en ningún género.



¡Ya está aquí, ya llegó! La serie futbolera de Sony regresa a PS2 dispuesta a arrasar con todo. Hasta con anuncios en la tele, por si alguien no se había enterado aún.

Pro Evolution Soccer 2, *FIFA 2003* y *Esto es Fútbol 3* casi al mismo tiempo en las tiendas, ¿qué elegir? Pues a decir verdad, la decisión no te será demasiado difícil de tomar: tan sólo tienes que apostar por lo que apostaste el año pasado, porque las cosas no han cambiado mucho en ninguno de los tres títulos. En el caso de *EEF2*, todo permanece básicamente igual en lo que a jugabilidad se refiere, aunque con la actualización típica de opciones, jugadores, estadios y alguna que otra cosilla nueva.

Por ejemplo, esta vez podrás elegir el área hacia el que quieres dirigir el balón en los saques de banda o los córners con sólo pulsar el botón que aparezca en esa zona del suelo, en el campo. Esto no sólo simplifica estos tiros, sino que los hace más realistas, ya que el esférico no cae en un punto exacto como si lo «dispararas», sino que más o menos va a parar a la zona elegida (después de eso, tienes que buscarte la vida para hacerte con la posesión antes que el equipo contrario). La animación de los jugadores, como las secuencias, se han mejorado considerablemente; y los gráficos son aún mejores que en la entrega de la



pasada temporada. Sin embargo, al final, lo que ha quedado es poco más que un *Esto es Fútbol 2002* con el consabido lavado de cara.

Un nivel de dificultad algo más aguzado, porque el equipo controlado por la CPU no se deja quitar el balón con tanta facilidad, y los porteros son más listos que nunca; y casi 14.000 jugadores en total esta vez, gracias a todas las ligas que aparecían en el título anterior más otras seis. Pero aparte de estos leves retoques, la jugabilidad es la misma de siempre: gráficos preciosos como los de un *FIFA* con un control y una dificultad más cercanos a los de un *ISS/Pro Evolution Soccer*. ¡Pocas novedades destacables, pero es que el anterior *EEF* ya era condenadamente bueno!

CARACTERÍSTICAS • 6 ligas nuevas • Más de 13.000 jugadores en total • Un nuevo sistema de saques por zonas/botones

LA OPINIÓN DE LOS *EXPERTOS*

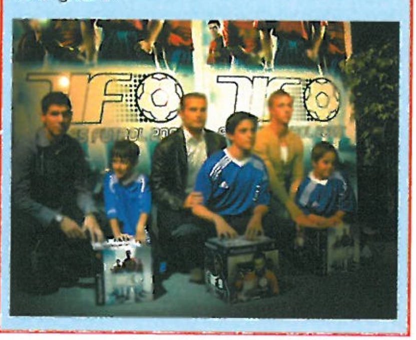
Ellos fueron los verdaderos protagonistas. La presentación oficial de *Esto es Fútbol 2003* contó con la presencia de los jóvenes futbolistas españoles imagen de *TIF 2003*: Guti, Luque, Baraja y Joaquín. Sólo faltó el jugador bético, que ese mismo día jugaba en Sevilla.

Enfrentados en el terreno de juego virtual, Guti demostró ser el mejor con los mandos (algo que pudo comprobar muy bien nuestra coordinadora, Ruth, en la comparativa de fútbol que hicimos con el delantero madridista, Roberto Carlos, Pavón, Tamudo, Morales y Jesuli, publicada en *PSMag 66*). Su Real Madrid venció con esfuerzo y en los penaltis al Depor de Luque y al Valencia de Baraja. Y, como en el fútbol real, tras el partido vinieron las impresiones de los jugadores. *Voilà*.

GUTI: «La verdad es que juego bastante. Mi mujer se queja porque dice que juego demasiado. Juego en casa y en las concentraciones. Está muy logrado, es un juego muy rápido y divertido. El control es bastante asequible para cualquiera, incluso para los primerizos»

LUQUE: «Tengo una PS2 y juego bastante en las concentraciones, donde tenemos muchas horas muertas. Es una buena forma de pasar el rato» «El juego es muy real. Te puedes tirar a la piscina y hacer de todo. Cada vez que juegas aprendes movimientos nuevos»

BARAJA: «La verdad es que no me gustan demasiado los videojuegos, no suelo jugar» «Es la primera vez que juego a *TIF 2003* y creo que está muy bien. Los movimientos de los jugadores están muy conseguidos»



VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
Aún más detallados y realistas

JUGABILIDAD 7
Aún no es un PES...

ADICTIVIDAD 8
Ligas y opciones a mares

CONCLUSIÓN

Continúa sin alcanzar el nivel de jugabilidad de PES, pero cada vez se acerca más. Aun así, no ha mejorado demasiado al EEF anterior.



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



«Javier, pásanos una foto más actual»– le dijimos, y nos pasó esto. ¿Será que contestar vuestras cartas empieza a afectarle?



CARTAS, CROMOS Y RECORDS

Hola. Soy una chica de 14 años, fan incondicional de la saga *Final Fantasy* (en especial del capítulo VIII) y también me gustan bastante Crash, Spyro y Harry Potter. No voy a haceros mucho peloteo porque, entre otras cosas, soy novata como compradora de *PSMag* (apenas tengo un par de números), pero me parece una revista muy buena. Me encanta el Feedback y cómo contestáis las cartas, metiéndoos con todo el mundo. Estoy deseando ver qué decís de mi carta...

1. Tengo entendido que el primo del redactor jefe es un fiera. ¿Tiene algún record interesante en el patinete de *Spyro 3: El Año del Dragón*?
2. Estoy intentando reunir todas las cartas del *FFVIII*. ¿Hay alguna forma de pasárselo sin sacrificar la carta de Laguna?
3. ¿Alguien ha conseguido reunir todos los cromos de «Brujas y Magos famosos» en *Harry Potter y La Piedra Filosofal*? ¿El primo del redactor jefe?
4. Los juegos *Yu-Gi-Oh!* y *Harry Potter y La Cámara Secreta*, ¿son para PSone o PS2?

Gracias por todo, y no os ensañéis mucho conmigo...

Sandra Ordóñez
Internet

Bonita forma de meternos presión... Así no tiene gracia, ya nos meteremos contigo en alguna otra ocasión. *Sandra 1, PSMag 0*. Que sea la última vez.
1. Exacto, es un fiera, pero en muchos más sentidos de los que imaginas. Lamentablemente también es un mercenario, de modo que no se esfuerza a menos que le salga de las narices y le llenemos los bolsillos de chucherías. No podemos con él...
2. *Hooombre*, no es que sea *«imposibilísimo»* pasárselo, pero los 100 héroes que te dan por ella bien valen el sacrificio. Venga, que sólo es darle a un botón... En http://usuarios.lycos.es/FinalFantasy-next/donwloads.htm tienes una versión del solitario de Windows con cartas del *FFVIII*, por si te ayuda en algo.
3. Tenemos prohibido hablar del tema. A *la dire* no le hace mucha gracia, por más que se empeñe en afirmar *«Qué niño más mono»*, *«¿Qué diablos...»*, *«¡¿Cómo demonios hizo ese salto?!»*...
4. Hay (habrá) versiones de los dos para ambos sistemas; los que comentábamos el mes pasado eran de PSone, para más señas.

GEOGRAFÍA E HISTORIA

¡Hola! Os escribo por simples razones; después de todo el peloteo, ahí van las razones:

1. ¿De verdad creéis a todos esos que dicen que os leen desde el número 1?
2. Soy coleccionista y tengo la edición Platinum de *Tomb Raider 1*. ¿Cuál fue el primer juego que salió para la Play?
3. ¿Tenéis algún truco para *Ace Combat 3*?

No tengo ninguna razón más, así que... adiós y hasta otra.

PD: Os escribo desde Irán, donde me aburro mucho (por eso escribo), y al contrario que otros no quiero que publiquéis mi carta.
PD2: ¿Me haríais un pequeño descuento si me suscribo desde aquí? <risas>

Carlos Alberto
Internet

Ehm... Bah, algún día aclararemos eso del peloteo.
1. Sí, ¿por qué no? Ni nos lo dicen tantos ni es algo de lo que tengamos que desconfiar.
2. La consola se puso a la venta con juegos como *Tekken*, *Toshinden*, *Jumping Flash* o *Air Combat*, pero el primerísimo (en muchos aspectos) fue sin duda *Ridge Racer*.
3. Más o menos: si consigues 5 finales distintos con la misma nave accederás al Simulador de Misiones. Ya, vale, seguro que ahora quieres un truco para acabarte el juego 5 veces, no digas más...

PD: Trasladaremos tu petición al departamento de atención al *leyente*, a ver qué puede hacer por ti. Jo, jo.
PD2: Pues... NO *<risas>*. *A Irán no irán, no iráaan*...

GASTANDO PUNTA

Hola, ¿qué tal? Me llamo Rafa y me gustaría que esto saliera en la revista. Creo que sois los mejores, pero no quiero gastar punta porque si no se me acabaría el lápiz. Ahí van mis preguntas:

1. ¿Saldrán la Play 3 y la 4?
2. ¿Os podéis dedicar más a la Play 1?
3. *Porfa*, ¿me podéis dar algunos trucos para *Worms World Party*?

Gracias, esperemos vernos otra vez.

PD: Ah, perdona, pero ¿puedo salir en la *PlayStation Magazine*? Otra cosa, si no salgo en la revista, mandadme vuestra respuesta. Gracias de nuevo.

Rafael Bello
Écija (Sevilla)

Estupendo, estupendo. Procuraremos no gastar mucha tinta, entonces.
1. Y tal vez la 5 y la 6. Algún día.
2. ¿Más? ¿MÁS? ¿Quieres que hagamos nosotros los juegos?
3. No es por ahorrar tinta, pero no hemos encontrado ninguno. Qué más quisiéramos.
PD: Bendita juventud...

GASTANDO MÁS PUNTA

Hola, amigos de *PSMag*. Os escribo porque el bolígrafo se me acaba y quiero aprovecharlo en algo. Soy el que más revistas tengo en mi pueblo, porque sois la mejor del mercado. Bueno, vamos al grano:

1. ¿Cuándo sacarán *Driver 3* y *Devil May Cry 2*?
2. Un amigo mío dice que ha visto la PS2 por 30.000 pelas, ¿es verdad?
3. ¿Tenéis trucos para *Perro y Lobo* o *Tenchu 2*?
4. Los trucos de las demos, ¿sirven en juegos piratas? Y no me echéis la bronca, porque seguro que vosotros también tenéis.
5. ¿Cuándo saldrá *Dino Crisis 3*? Dicen que será un *shooter* en primera persona.
6. ¿Cuáles son los mejores altavoces para PS2?

PD1: Quisiera felicitar a Félix Valle y a Miguel A. Izquierdo.
PD2: Sobre todo a este último, que también es de Jaén.
PD3: ¿Tan bueno es el primo del redactor jefe?
PD4 a PD9: Perdonad lo del margen, sacad mi carta o (...), hasta luego, *bye bye*, *sayonara*, *ahora vas y lo cascas*.

Francisco Chica
Valdepeñas de Jaén (Jaén)

¿Os habéis puesto de acuerdo o qué? Es la última vez que aceptamos encabezados tan sospechosamente similares...
1. *Driver 3* aún no tiene fecha, saldrá a lo largo y ancho de 2003. *DMC 2* debería salir en el primer trimestre del año, poco después de que lo haga en Japón, pero mejor si se toma su tiempo y viene con una conversión PAL decente (no como la primera parte). No nos importaría esperar un par de mesecillos más a cambio.
2. ¿Qué es esto, un trivial? ¿Nos pones a prueba? Pues... no, es mentira, hala. ¿Acertamos? Probablemente vio un p.v.p. de 300 euros, antes de que bajara a 250 y antes de entender (que ya son horas) cómo funciona esto de los euros y los dólares y las pesetas.
3. Uno para *Tenchu 2*: pausa el juego, pulsa «círculo» y, sin soltarlo, izquierda, derecha, arriba y abajo para conseguir energía.
4. Qué vamos a tener, si está la redacción de *betas* hasta los topes... ¿Por qué no los pruebas tú mismo y nos cuentas?
5. La tercera parte de *Dino Crisis* está desarrollándose en exclusiva para Xbox. El *shooter* del que hablas debe de ser *Dino Stalker*, que acaba de salir en PS2 y es un juego de pistola (en realidad, la tercera entrega de la serie *Gun Survivor*). Tienes la *review* en la página 74. Y no, no tenemos ni idea de cuándo saldrá el otro.
6. Aunque es «un pelín caro» (por decirlo suavemente), nos quedamos con el equipo *Creative Inspire 5.1 Digital 5700*. Una barbaridad.
PD1 a PD9: Así que se te acababa el bolígrafo...

¡ROSA, ROSAE, ROSITA!

Hello! Me llamo Rosa **<tachado:** *podéis llamarme Rosita***>**, tengo 13 años y me encanta vuestra revista, aunque no soy yo quien la compra sino mi primo (lo que pasa es que se la cojo y la leo, claro).
¡Allá van las preguntas!
1. ¡Por favor! ¡Decidme que está mejor *Mundial Fifa 2002* que *Pro Evolution Soccer*! ¡No me hagáis quedar mal ante mi primo!
2. Aparte de los equipos asiático, africano... ¿hay algo más que desvelar en *Mundial Fifa 2002*?
3. Y por último, sobre *A Dog's Tale*, ¿quién ha sido el *gili*... digo, el listo que ha hecho eso? Yo es que soy de juegos de lucha y fútbol, no de *mie*... yarozes. ¡Y que me perdonen!

PD: Por favor, publicad la carta o me suicido. Si lo hacéis os mando unas uvas, que para eso estamos en vendimia. ¡Vendimiadas por mí! Todo un lujo, je, je. ¡Guapos! ¡Sois los mejores!

Rosa Mª de la Guía
Campo de Criptana (Ciudad Real)

1. «*Está mejor el Mundial Fif...*» A ver, «*Está mejor el Mund...*» Nada, no hay forma.
2. Si desbloqueas las 4 selecciones continentales conseguirás también una selección mundial. Eso es todo.
3. ¡Aún por encima! Alguien, en algún lugar, en algún momento de su vida, decide invertir horas y horas de su tiempo en algo con lo que puedas jugar gratis, y vas tú... ¡y se lo agradeces de esta forma! Muy bonito, oh. No tienes perdón (por muy malo que sea).
PD: *Mooola*. Ya puestos, podías enrollarte y mandarnos una botella en el paquete...

CREAR, COMPRAR, JUGAR

Buenas a todos, lo primero felicitaros una vez más por la revista, que sigue siendo lo mejor de las tiendas. También quería daros las gracias por todo, pese a los contratiempos que ha habido estoy igualmente agradecido. A continuación, quería comentaros unas cosillas...
1. En primer lugar, ¿qué ocurre con los juegos de PSone? Resulta que antes no bajaban de las 8.000 ptas. (48...) de ninguna forma, y ahora salen casi todos a unas 5.000 (30...) como mucho. Mi duda es: ¿Los juegos que salen ahora son de peor calidad y por eso son más baratos? ¿O es que nos han estado cobrando siempre unos cuantos euros de más? Lo que me lleva inevitablemente a la siguiente pregunta: ¿Acaso ahora nos están cobrando de más en los juegos de PS2 y sólo estarán a su «precio real» cuando salga la PS3?
2. Por otro lado, quería comentar algo sobre los juegos de lucha. Resulta que me han gustado desde siempre (desde los piques de la máquina de *Kung-Fú*), he jugado a *DoA2*, *TTT* y *VF4*, pero ninguno de ellos me ha llegado a transmitir la «tensión del combate» como lo hace *Kengo: Master of Bushido*. Es más, *VF4* me decepcionó bastante por las expectativas que había sobre él. Que conste que no digo que haya ninguno peor que otro, sólo que en *Kengo* te pasas un tiempo entrenando con espadas de madera... y esto hace que cuando te encuentras en el torneo imperial, con todo lo que has luchado para llegar hasta ahí, con espadas «de verdad», tambores resonando para anunciar el combate, la ausencia de música, el realismo de personajes y golpes (ya que se puede morir de dos o tres cortes si son certeros) y el hecho de que haya heridas que sangren (se puede morir desangrado) hacen que la experiencia sea inigualable por ningún otro juego del género. ¿Creéis que es muy raro lo que digo?
¿Saldrá la segunda parte de *Kengo* pronto? Sería una pasada que incluyera combates al aire libre como en bosques, en la nieve o en un lago a modo de «combates por honor», fuera del torneo imperial.
3. Otra cuestión que quería tratar es que tengo varias ideas sobre la creación de algunos videojuegos. Técnicamente no tengo ni idea de hacerlos, pero creo que son ideas suficientemente buenas como para funcionar y me gustaría saber qué pasos tengo que dar para que por lo menos me escuchen en algún sitio, a ver si pudieran llegar a realizarse.
De momento nada más, deciros que gracias por todo y hasta la próxima (efectivamente, volveré...)
PD: ¿Qué tal funciona el Top Gun Fox 2 Pro con el *Sky Odyssey*?

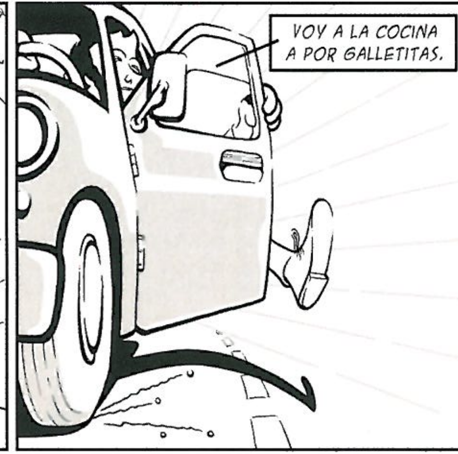
Guzmán Mugraza
Internet

1. Vaya, parece que tenemos tema para rato con lo del precio de los juegos... No queremos ser malpensados, así que atribuiremos la buena nueva a los precarios recursos que las compañías destinan actualmente a PSone (de ahí que apenas sigan saliendo títulos decentes para la gris). A menos recursos menos riesgo, menos bocas que alimentar y menos necesidad de recuperar capital invertido inflando el precio final. Bueno, esto es porque no queremos ser malpensados, claro...
2. En cuanto a los juegos de lucha, entendemos que te pueda gustar *Kengo* (incluso más que ningún otro), ¿pero qué te ha decepcionado de *VF4*? ¡Si es el «number one» de los *freakies* de la lucha! Lo de morir de un solo tajo y al aire libre <*cielos, necesito unas vacaciones*> también lo puedes encontrar en *Bushido Blade*, un experimento de Square de finales del 97 que no tuvo demasiado éxito quizás precisamente por ello.
Te iba a encantar. Y ya que lo mencionas, sí que hay una segunda parte de *Kengo* en PS2 (tras haber estado tonteando durante un tiempo con la posibilidad de salir en Xbox), subtitulada *Legacy of the Blade* y que lleva ya algún tiempo en las tiendas japonesas. A ver si llega pronto y te podemos contar qué trae de nuevo.
3. Por último, para conseguir que tus ideas sobre videojuegos lleguen a buen puerto debes (*sorprendentemente*) procurar que lleguen al mayor número de compañías posible. Búscalas en Internet y bombardéalas con cuantos más correos mejor, a ver si hay suerte; pero sobre todo asegúrate de que no se apropian de ellas con intenciones poco sanas... ¿Por qué no nos las mandas primero a nosotros y así te cubres las espaldas? Va, puedes fiarte, je, je. A lo mejor deberíamos hacer una sección con ellas...
(Por cierto, ¿has leído el reportaje sobre el Máster en Creación de Videojuegos? o has venido directo al Feedback?)

PD: De lujo, como con cualquier otro juego de aviones.

LA TIRA por TONI FONT

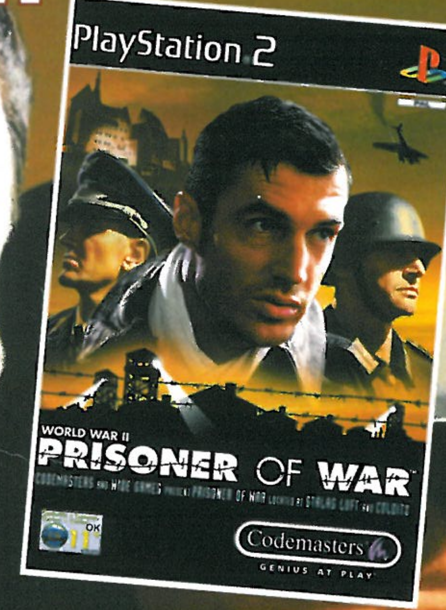






Prisoner of War

Si quieres vivir emociones realmente fuertes, estás en el concurso perfecto. Conviértete en el protagonista de *La gran evasión* y vive como prisionero de guerra en campos nazis con un único objetivo: escapar y volver a ser libre.



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Prisoner of War*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

La pregunta

¿De cuántas prisiones deberás escapar en *Prisoner of War*?

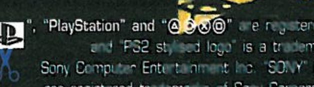
1.- *4*
2.- *5*
3.- *3*

El premio

Codemasters y *PlayStation Magazine* sortearán 15 juegos *Prisoner of War* para PS2 entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la





PlayStation 2

Otroslímites

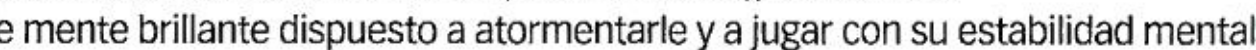
Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

NOVEDADES EN CINE

INSOMNIO

Director: Christopher Nolan
Intérpretes: Al Pacino, Robin Williams, Hilary Swank
Estreno: 11 octubre

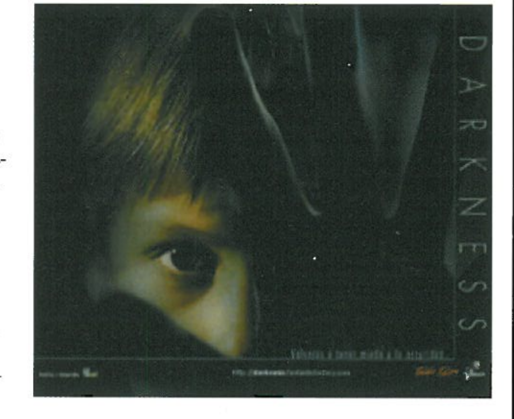
El director de la desasosegante y laberíntica *Memento* vuelve a introducirse en los intrincados vericuetos de la mente humana en este inquietante *thriller* protagonizado por un brillante Al Pacino y el histriónico Robin Williams, que por segunda película consecutiva (la anterior fue *Retrato de una obsesión*) deja los chistes y las muecas para meterse en la piel del malo de la película.
Pacino interpreta a un veterano policía, Will Dorner, que viaja de Los Ángeles a un pequeño pueblo de Alaska para investigar el terrible asesinato de una muchacha de 17 años. En una región en la que nunca se pone el sol en verano, algo que agrava su insomnio, Dorner se enfrentará a su peor pesadilla: el escritor Will Fincher (Robin Williams), un hombre de mente brillante dispuesto a atormentarle y a jugar con su estabilidad mental.



VEREDICTO: **Buenas interpretaciones, una trama lineal bien trazada y un aprovechamiento magistral de la luz y el paisaje como elementos dramáticos. Muy recomendable**

DARKNESS

Director: Jaume Balagueró
Intérpretes: Anna Paquin, Lena Olin, Iain Glen, Giancarlo Giannini, Fele Martínez
Estreno: 11 octubre



Balagueró continúa con el género fantástico-terror, donde ya demostró su pericia con *Los sin nombre*, la primera película española de este género aclamada en todas partes por crítica y público. De la mano de Fantastic Factory, la única productora española dedicada al cine fantástico y de terror, co-producida por Estados Unidos, con un presupuesto más que contundente y un reparto internacional, Balagueró retoma una de las historias más repetidas y socorridas del cine de terror: el caserón encantado que se las hace pasar moradas a la familia nueva en el vecindario. Regina (Paquin) se muda junto a sus padres y su hermano pequeño a una casa apartada en el campo. El hermano empieza a hacer dibujos extraños y aparece cada mañana con moratones en el cuerpo. Regina que siente que en esa extraño caserón hay algo oscuro y terrorífico que quiere destruir la familia.

VEREDICTO: Más convencional y menos espeluznante que *Los sin nombre*. Para incondicionales del género

NOVEDADES EN VÍDEO Y DVD

SPIDER-MAN

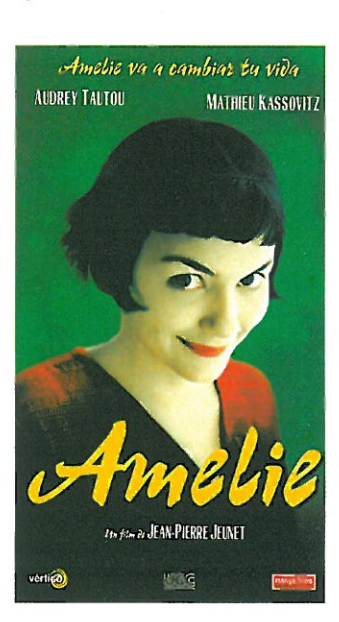
En vídeo y DVD. Alquiler y venta
Lanzamiento: 6 noviembre
Director: Sam Raimi
Intérpretes: Tobey Maguire, Willen Dafor, Kristen Dunst
Género: Ciencia-ficción
Precio VHS: 20 _ **Precio DVD:** 27 _
Idiomas: Español, inglés y catalán 5.1. **Subtítulos:** Español, inglés
Columbia

La versión cinematográfica de uno de los grandes clásicos del cómic batió récords de taquilla y demostró que los superhéroes siguen estando de moda. La película que cuenta los orígenes de uno de los grandes superhéroes de la historia del cómic, de la televisión y el cine, se estrenó en España el 21 de junio y, con 521 copias distribuidas, le arrebató a *El ataque de los clones* el título de ser el mayor lanzamiento de la historia cinematográfica española. *Spider-Man* ha recaudado en España 22 millones de euros, con gran ventaja sobre la segunda en el ranking de películas más taquilleras: *El ataque de los clones*, con 16,6 millones de euros.
El formato DVD incluye dos discos. Además de la película, contiene bastante extras: comentarios, notas de producción, filmografías del reparto, seis escenas multi-ángulo, vídeos musicales, galería fotográfica, Cómo se hizo, Spider-Manía_

VEREDICTO: **Lograda adaptación al cine de un clásico de los cómic. Muy entretenida y, para los amantes del cómic y la ciencia-ficción, imprescindible.**

AMELIE

Vídeo y DVD en alquiler. A la venta sólo en vídeo
Lanzamiento: Disponible
Director: Jean-Pierre Jeunet
Intérpretes: Audrey Tatou, Mathieu Kassovitz
Género: Comedia fantástica
Precio VHS: 11,99 _
Manga Films



Amelie no es una chica como las demás: Ha visto a su pez de colores deslizarse hacia las alcantarillas municipales, a su madre morir en la plaza de Nôtre Dame y a su padre dedicar toda su atención a un gnomo de jardín.
Camarera en un café parisino, la vida de Amelie es sencilla: le gusta tirar piedras al Sena, observar a la gente y dejar volar su imaginación. Hasta que un día descubre el objetivo de su vida: arreglar la de los demás y hacerles felices sin que se den cuenta de su intervención. Pero su misión puede hacer peligrar la búsqueda de su propia felicidad.

VEREDICTO: **Entrañable cuento protagonizado por una princesa urbana que te robará el corazón**

NOVEDADES EN CINE

METRÓPOLIS

Vídeo Y DVD en alquiler. A la venta sólo en DVD
Director: Rintaro **Género:** Anime
Precio DVD (2 discos): 23,99 _
Idiomas: Español, inglés y japonés 5.1. **Subtítulos:** Español, inglés, portugués.
Extras DVD: Trailer, cómo se hizo, entrevistas, documental «Comparación de los bocetos», libro de cómic, filmografías, menús animados.
Columbia

Metrópolis es una ciudad del futuro súper industrializada. Su líder más poderoso, Duke Red, prepara presentar al mundo a Tima, un robot de última generación. Su hijo, un joven violento llamado Rock, es enemigo de los robots y quiere encontrar a Tima para destruirlo. Mientras, en el intrincado laberinto que hay debajo de Metrópolis, una ciudad que consta de tres niveles en los que se desarrollan vidas paralelas, Tima ha trabado una entrañable amistad con un amigo muy especial

VEREDICTO: **Basado en el mítico cómic creado por Osamu Tezuka (*Astro Boy*), escrita por el legendario Katsuhiro Otomo (*Akira*) y dirigida por Rintaro (*Galaxy Express 999*), Metrópolis es una nueva joya del anime japonés que retoma el clásico de Fritz Lang y demuestra cuán lejos puede llegar el cine de animación**

EL ÚNICO (THE ONE)

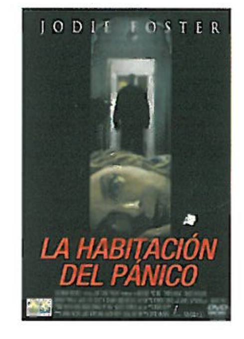


A la venta en vídeo y DVD
Lanzamiento: 6 noviembre
Director: James Wong
Intérpretes: Jet Li, Delroy Lindo, Carla Gugino **Género:** Acción
Precio VHS: 8,99 _ **Precio DVD:** 23,99 _
Extras DVD: Trailers, documentales, comparación con el Animatic, comentarios del director y del reparto.
Idiomas: Español, inglés e italiano 5.1. Subtítulos: Inglés, español e italiano
Columbia

Imagina que existen universos paralelos. Imagina que alguien se escapa de uno de ellos y deambula por las calles de tu ciudad. Imagina que ha venido para acabar contigo. Imagina que es exactamente igual que tú. Jet Li (*Romeo debe morir*) interpreta un doble papel como un agente de policía que debe defenderse de una réplica exacta de sí mismo venida de otro universo para acabar con él.

VEREDICTO: **Realizada por y para el lucimiento del astro oriental. Acrobacias, artes marciales, golpes mortales y, eso sí, menos diálogos que en una película muda**

LA HABITACIÓN DEL PÁNICO



Vídeo y DVD en alquiler. A la venta sólo DVD
Lanzamiento: Disponible
Director: David Fincher
Intérpretes: Jodie Foster, Fristen Stewart, Forest Whitaker
Género: Thriller **Precio DVD:** 24 _
Extras DVD: Filmografías de los intérpretes y trailer.
Columbia

Una recién divorciada (Foster) y si hija de 11 años, (Stewart), se mudan a un piso de Nueva York que tiene una habitación acorazada a prueba de intrusos. Pronto pondrán a prueba su eficacia, cuando tres ladrones irrumpan brutalmente en su nuevo hogar. Ellas se refugian en «la habitación del pánico», precisamente el lugar en el que se encuentra lo que los ladrones están buscando.

VEREDICTO: **Tensión claustrofóbica a raudales. Para los que les gusta sudar pasarlo mal en el cine**

SERIE DRAGONBALL Z

A la venta en vídeo y DVD
Lanzamiento: Disponible
Director: Akira Toriyama
Precio VHS: 13,96 _ **Precio DVD:** 17,99 _
Extras DVD: Idiomas, selección de escenas, fichas técnicas, fichas de los personajes y biografía del autor.
Manga Films

Desde el mes de mayo, Manga Films está reeditando todas las aventuras de Son Goku; *Dragon Ball* y Dragon Ball Z, así como todos los episodios de la saga *Dragon Ball GT*.
Después del lanzamiento de títulos como *Aventura mística*, *La bella durmiente en el castillo del mal* y *La leyenda del dragón Serón*, ahora le toca el turno a *El camino hacia el más fuerte*, película inédita en España que homenajea los diez primeros años de existencia de esta mítica serie de animación. También están disponibles desde el 23 de octubre un DVD que contienen las películas *Los guerreros de plata* y *Fusión* y un tercero que incluye tres filmes: *El ataque del dragón*, *El regreso de Broly* y *El combate definitivo*.

VEREDICTO: **Sólo para fanáticos del anime japonés y fervorosos seguidores de la serie**

NOVEDADES MUSICALES

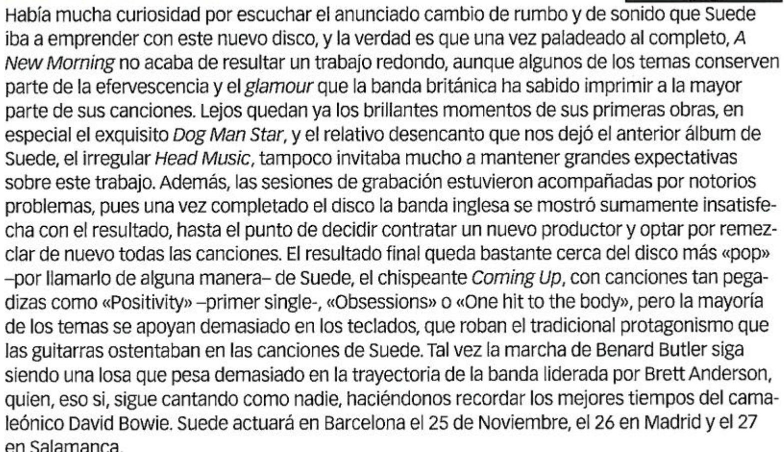
COLDPLAY A RUSH OF BLOOD TO THE HEAD

El grupo de Chris Martin ha aprobado con nota la difícil asignatura del segundo disco con este trabajo. Y no lo tenían nada fácil, pues el inusitado éxito de público y crítica que obtuvo su primer lanzamiento, *Parachutes* –al amparo de ese sensacional single que era «Yellow»–, dejó muy alto el listón para la banda británica. Tal era la presión ejercida por los medios sobre Coldplay, que durante las sesiones de grabación de *A Rush Of Blood To The Head*, el propio Chris Martin confesó que este podría ser el último disco del grupo. Lo sea o no finalmente, lo que si queda claro es que esta nueva obra, sumamente influenciada por los atentados del 11-S, supera en calado y calidad los logros conseguidos en *Parachutes*, aunque haya sido a costa de apostar menos por la comercialidad y más por la sobriedad. Con sólo dos singles potenciales, la luminosa «In my place» y la inspiradísima «Clocks», el resto del disco se mueve en parámetros que recuerdan inevitablemente uno de los referentes más tangibles de Coldplay, el trágicamente desaparecido Jeff Buckley, aunque otra influencias evidentes –Pink Floyd, Echo & the Bunnymen, Radiohead– sobrevuelan también las once canciones de *A Rush Of Blood To The Head*. Nos hallamos pues ante un trabajo más difícil y en un principio menos agradecido de escuchar que *Parachutes*, pero también ante un disco cuya repetida audición acaba dejando poso. Pese a todo, este segundo álbum no sólo ha vuelto a cosechar excelentes críticas de la prensa especializada, sino que también se ha aupado rápidamente a los primeros puestos de las listas británicas de discos más vendidos.
Coldplay actuará el 15 noviembre en Madrid (la riviera) y en Barcelona el 16 (Razzmatazz).

VEREDICTO: **Coldplay ha entregado un segundo disco más oscuro y menos inmediato que su predecesor, pero que a la larga se revela como un trabajo más sólido y equilibrado. Once grandes canciones de una de las mejores bandas del panorama actual de la música británica**



SUEDE
A NEW MORNING



Había mucha curiosidad por escuchar el anunciado cambio de rumbo y de sonido que Suede iba a emprender con este nuevo disco, y la verdad es que una vez paladeado al completo, *A New Morning* no acaba de resultar un trabajo redondo, aunque algunos de los temas conserven parte de la efervescencia y el *glamour* que la banda británica ha sabido imprimir a la mayor parte de sus canciones. Lejos quedan ya los brillantes momentos de sus primeras obras, en especial el exquisito *Dog Man Star*, y el relativo desencanto que nos dejó el anterior álbum de Suede, el irregular *Head Music*, tampoco invitaba mucho a mantener grandes expectativas sobre este trabajo. Además, las sesiones de grabación estuvieron acompañadas por notorios problemas, pues una vez completado el disco la banda inglesa se mostró sumamente insatisfecha con el resultado, hasta el punto de decidir contratar un nuevo productor y optar por remezclar de nuevo todas las canciones. El resultado final queda bastante cerca del disco más «pop» –por llamarlo de alguna manera– de Suede, el chispeante *Coming Up*, con canciones tan pegadizas como «Positivity» –primer single-, «Obsessions» o «One hit to the body», pero la mayoría de los temas se apoyan demasiado en los teclados, que roban el tradicional protagonismo que las guitarras ostentaban en las canciones de Suede. Tal vez la marcha de Benard Butler siga siendo una losa que pesa demasiado en la trayectoria de la banda liderada por Brett Anderson, quien, eso si, sigue cantando como nadie, haciéndonos recordar los mejores tiempos del camaleónico David Bowie. Suede actuará en Barcelona el 25 de Noviembre, el 26 en Madrid y el 27 en Salamanca.

VEREDICTO: **Un disco irregular, que no acaba de romper con el clásico sonido de Suede ni de encontrar nuevos caminos para la banda británica. Algunas canciones brillantes y pegadizas, pero en general el disco esta muy por debajo de lo que cabía esperar de Brett Anderson y compañía**

PANTALLA LCD PARA PSONE

Producto: Pantalla LCD para PSone **Fabricante**: Sony **Distribuidor**: Sony **Precio**: 199,99 €

Seguro que ningún periférico para consola te ha despertado tanta ternura como un cachorro o un gatito. Pero esto... Vamos, que es una preciosidad.

Haz un poco más feliz a tu PSone. Hazla más bonita y completa. Cómprale un vestido a la última y, después, suéltale piropos sin parar. ¿Qué se puede decir de un periférico como éste, en una consola como ésta, sin derretirse de pura dulzura? Ya, claro, la sensación de dulzura pierde muchos grados cuando consultas el precio, pero míralo por el lado bueno: en Euros, 33.000 Ptas. no parece tanto.

Después de varios siglos de expectación e impaciencia, por fin sale a la venta en nuestro país la pantalla LCD oficial de PSone, con un diseño, una calidad de imagen y unas prestaciones soberbias.

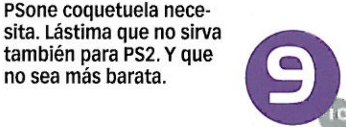
Si bien Sony ha preferido omitir ciertos detalles en el libro de instrucciones del aparato —tales como la resolución de imagen que es capaz de dar su chiquitina o los Hz de calidad de imagen que es capaz de dar—, lo cierto es que no tiene nada malo que esconder. La resolución que la pantalla es capaz de reproducir es claramente superior a la que es capaz de transmitir un juego de PSone, ¿por qué habrán preferido «esconder» ese dato? ¿Y por qué no habrán «escondido» otro, como la potencia de los altavoces, de 1W cada uno? Ya, dicho así, parece poquísimo, pero te sorprendería ver lo que dan de sí dos altavocitos Stereo de 1W bien calibrados. Le sobra volumen para importunar a quien sea que ande cerca, no te preocupes. En cuanto a las prestaciones, cuenta tan solo con volumen y brillo, sin permitir ajustes en el color o el contraste, pero no creas que se echan demasiado en falta.

El diseño y la distribución de entradas, salidas y demás no podría ser más adecuado. La pantalla oficial de Sony se ajusta tan bien a su consola más jovenzuela que, una vez instalada, parece formar parte de ella. Los mismos materiales, las mismas curvas, las mismas conexiones... Cuesta creer que PSone se venda originalmente sin esta pantalla, una vez que la ves puesta. Incluso utiliza un cable de alimentación para todo el conjunto, sin resultar necesario alimentar la consola por un lado y la pantalla por otro.

Las salidas traseras de PSone coinciden con las de la pantalla, que las prolonga hacia atrás como si en realidad no hubieses enchufado la pantalla siquiera. Más bien al contrario, ya que la parte trasera de la pantalla cuenta con una salida y una entrada propias de las que carece la PSone: salida para auriculares, y entrada para conexión de vídeo y sonido AV. Esto significa que, con los adaptadores y cables adecuados, podrás hacer cosas diferentes, como ver en tu pantalla LCD el vídeo de la boda de tu prima conectándole una videocámara, o las fotos de una cámara digital, etc. Del mismo modo, la pantalla oficial de PSone te permite continuar utilizando la consola normalmente con la TV de casa, si lo prefieres, sin necesidad de desconectar ésta.

Próximamente también saldrá a la venta un cable de alimentación especial que te permitirá conectar el combo de pantalla + PSone al mechero del coche, para amenizar un poquito los viajes. Pero ahora bien, aquí llega la gran pregunta: ¿se puede conectar a la pantalla de PSone alguna otra cosa, como *una PS2, por ejemplo*? Pues en principio, no. Actualmente no existen cables de vídeo y audio compuesto de PS2 que terminen en clavijas AV (como la de unos auriculares, para entendernos), que es el cable que necesitarías para eso. No existe *por ahora,* pero podría lanzarse al mercado en algún momento, quién sabe...

VEREDICTO



CONCLUSIÓN

El periférico que toda PSone coquetuela necesita. Lástima que no sirva también para PS2. Y que no sea más barata.

9 / 10



Domina el circuito y agita el champán en el podio gracias a nuestra guía imprescindible de trucos



FORMULA ONE ARCADE

Selección de circuito

50cc
- ITALIA p84
- ALEMANIA p85
- HUNGRÍA p90
- AUSTRIA p90

100cc
- USA p85
- SAN MARINO p86
- AUSTRALIA p87
- ESPAÑA p87
- EUROPA p89
- MALASIA p91

150cc
- BRASIL p86
- G. BRETAÑA p88
- CANADA p88
- BÉLGICA p89
- FRANCIA p91
- MÓNACO p92
- JAÓN p92

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
GANAS DE CORRER ☑ UN MONTÓN DE POWER-UPS ☑
REFLEJOS AL VOLANTE ☑ UNA RETRANSMISIÓN LARGA Y ABURRIDA ☒

¡Allá van!

La Fórmula Uno como no lo habías visto nunca...



La Fórmula Uno suele ser sinónimo de paradas en boxes, relaciones de cambios y aburrimiento generalizado. *Formula Arcade*, sin embargo, es sinónimo de diversión, diversión y diversión.

Ha llegado la hora de enviar a tomar viento a las limitaciones de los simuladores de F1 tradicionales y disfrutar de un juego que ofrece acción arcade ultra rápida y *power-ups* a tutiplén.

Aceleradores, pilotos automáticos, neumáticos de gran agarre... Una pequeña muestra de los *power-ups* que puedes recoger en carrera para que tu coche vaya más rápido y acabes llegando el primero a la línea de meta. Pero no todo va a ser pan comido, ya que ni todos los reforzadores del mundo van a servirte de nada si te estampas cada dos por tres y no haces más que salirte de la calzada.

Para que esto no ocurra, hemos señalado los tramos más difíciles de cada carrera e indicado los puntos en los que debes frenar para girar sin problemas. Deberás hacer gala de buenos reflejos y de ansias de velocidad si pretendes superar todos y cada uno de los circuitos. Y no olvides leer los consejos que tienes al final de cada carrera.

Ha llegado el momento de elegir a un piloto, ponerte el casco, rechinar los dientes y... ¡pisar el acelerador! ¡Adelante!



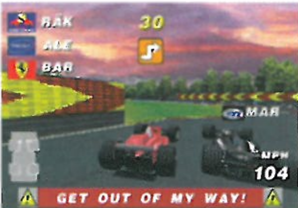


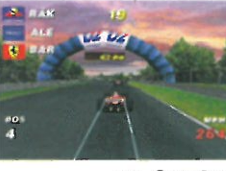
Italia

El circuito ideal para principiantes. Bonito y fácil

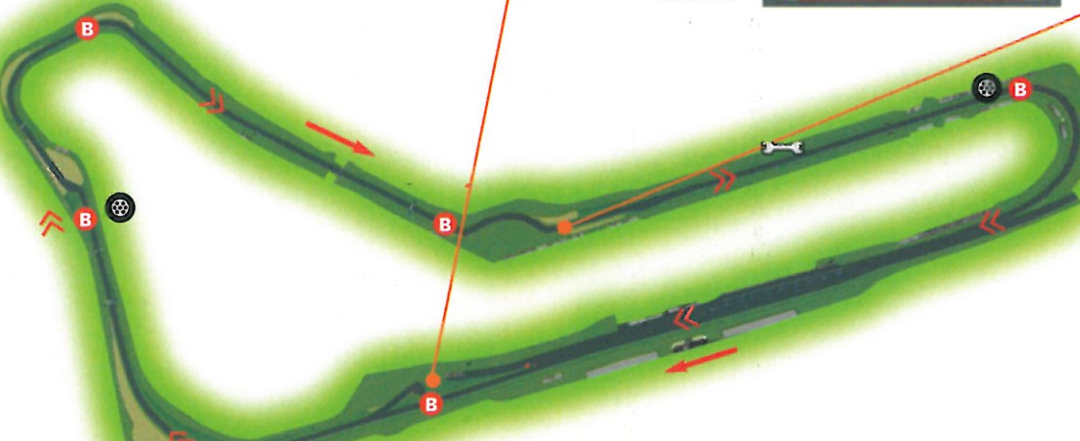
1 **El circuito italiano**, el primero del juego, es un aperitivo de lo que está por venir. No tendrás que frenar demasiado, y hay un montón de curvas en las que puedes pisar a fondo el acelerador Cuando frenes, no te pases: las curvas no son muy pronunciadas, de modo que puedes tocar el freno cuando entres, nunca antes.

¡Precaución!
La primera curva es bastante cerrada, de modo que frena justo en la entrada. En la salida, pisa a fondo el acelerador para recuperar velocidad y hacer morder el polvo a los rivales





¡A fondo!
Una recta ideal para pisar a fondo el acelerador y quemar rueda. Si llevas activada la ayuda a la conducción (R2), tu coche seguirá el carril sin salirse, y podrás centrarte en la velocidad





LEYENDA
- B Freno
- Llave inglesa
- Aceleradores
- Agarre
- Piloto automático

DIFICULTAD



Alemania

¿Te gusta la velocidad? Pues aprovecha estas rectas

2

Si te apetece pisar a fondo el acelerador sin mayores complicaciones, el circuito alemán está pensado para ti. No encontrarás nada más fácil, gracias a unas rectas interminables y a unas curvas suaves por las que puedes atajar. El circuito ideal para forzar al máximo el coche, siempre y cuando estés pendiente de las pocas ocasiones en las que deberás pisar el pedal del freno.



¡Vamos, frena!

Debes realizar la aproximación a esta curva con precaución. Si recoges el piloto automático, no hay problema. En caso contrario, frena a tope y evita colisionar con otros coches





¡No te salgas!

No hace falta que reduzcas para superar esta curva. Pasa a la derecha del trazado cuando te acerques para tomarla por el carril más rápido

DIFICULTAD 1 / 5

USA

Curvas vertiginosas que pondrán a prueba tu pericia

3

El circuito americano presenta más giros y virajes que una novela de Stephen King. Se acabó eso de ir siempre con el pedal a fondo. Deberás demostrar nervios de acero para frenar en el momento justo en casi todas las curvas del circuito. Procura no olvidar que, en las salidas de los virajes, hay que volver a acelerar.





¡Poco a poco!

Aproxímate muy despacio a este zigzag. Si intentas acelerar en plena curva tu coche sufrirá numerosos daños y perderá varias posiciones

¡Power-ups!

Recoge el piloto automático para superar las curvas sin dificultad. Cuando la luz trasera de tu vehículo deje de parpadear se habrá acabado el piloto automático, y volverás a controlarlo tú mismo

DIFICULTAD 2 / 5

San Marino

Un circuito breve pero intenso

4 **Bienvenido a Imola.** La cosa empieza a ponerse seria, con virajes más cerrados, curvas más arriesgadas y trazados más largos. Aunque el circuito incluye un montón de curvas, casi siempre van acompañadas de arena para evitar males mayores en caso de pasarte de rosca.

¡No entres en boxes!

Lo más fácil del mundo es meterte en boxes sin pretenderlo, ya que suelen estar pegaditos al circuito. Si te pegas a la izquierda podrás seguir adelante sin visitar a los mecánicos



¿Pon arena en tu vida!

No tienes por qué tomar estas curvas (o reducir por su culpa). Pasa sobre la arena de la derecha pero procura no permanecer demasiado rato encima para no perder velocidad.



DIFICULTAD





Brasil

Un circuito más agitado que las caderas de una carioca

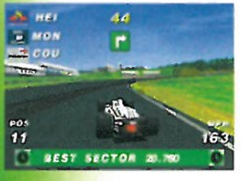




5 **Los brasileños se pirran por tres cosas: el fútbol, las mujeres y** la Fórmula Uno. Presentamos un circuito de bello trazado plagado de curvas cerradas y virajes enrevesados. Hace falta ser un maestro del volante para superar esta colección mareante que nos ofrece Brasil.

¡Las curvas

Esta serie de curvas te hará perder velocidad. No hay forma de saltárselas, pero con el piloto automático de la primera curva puedes superarlas sin rebanarte los sesos



Ilusión óptica

Aquí parece que el circuito siga recto, pero no. Se curva de repente hacia la izquierda. No hará falta que frenes demasiado, sólo lo justo para superar el viraje



LEYENDA

- B Freno
- Llave inglesa
- Acelerador
- Agarre
- Piloto automático





DIFICULTAD

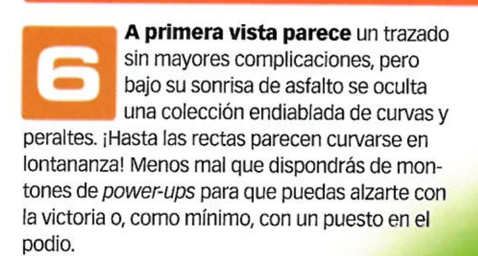






Australia

El paraíso de los power-ups y las velocidades puntas



6 **A primera vista parece** un trazado sin mayores complicaciones, pero bajo su sonrisa de asfalto se oculta una colección endiablada de curvas y peraltes. ¡Hasta las rectas parecen curvarse en lontananza! Menos mal que dispondrás de montones de *power-ups* para que puedas alzarte con la victoria o, como mínimo, con un puesto en el podio.



Acelerador

Los aceleradores van de perlas para gozar de un impulso súbito y adelantar a los rivales. Utilízalos tan sólo en los tramos con rectas prolongadas, ya que de lo contrario puedes perder el control y encarar las curvas desequilibrado

Intocable

Si recoges un power-up de invulnerabilidad, durante unos segundos serás intocable. Sin embargo, eso no quiere decir que no puedas estamparte contra las barreras, hecho que redundará en una grave pérdida de tiempo



DIFICULTAD



España

España apuesta por un circuito bondadoso con pocos sobresaltos



7 **Estamos ante uno de los trazados más facilitos del campeonato**, si bien un corredor experto sabrá apreciar sus desafíos. No creas que va a ser coser y cantar, ya que cuesta horrores no salirse de la pista. Procura tomar las curvas más cerradas a poca velocidad si no quieres que tu bólido acabe pareciendo un muestrario de chatarra.



¡Es la revolución!

Recoge el power-up de velocidad y pisa a fondo el acelerador. Si no pasas de los 300 por hora es que algo va mal. Dispones de espacio suficiente para adelantar, y te costará menos si desactivas la ayuda a la conducción

¡Reduce!

La curva más cerrada del circuito: debes frenar con antelación para superarla sin problemas. El resto de corredores sufrirán diversos percances, e intentarán cerrarte si vas por el exterior

DIFICULTAD

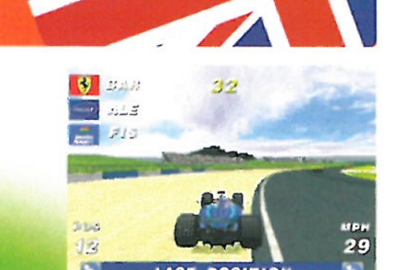


Gran Bretaña

Un circuito enrevesado como la mente de los ingleses

8 **El viaje a las islas puede acabar en un disgusto.** El desafío es considerable, pero las emociones aquí se viven al máximo. Para dominar este trazado tendrás que hacer gala de buenos reflejos para frenar en el momento oportuno. Y procura acelerar siempre que puedas.





Siente la potencia

Para completar cada vuelta con garantías debes recoger todos los power-ups. Presta mucha atención y no dejes pasar ni uno, ni siquiera los que se hallan a los lados de la calzada. Ve a por ellos aunque tengas que salirte del trazado

Piscina de arena

Hay un montón de arena alrededor de muchas curvas, pero procura no abusar de ella si no quieres perder mucha velocidad y, por ende, algunos puestos en la general

DIFICULTAD



Canada

Bate todos los récords de velocidad en la recta más larga del campeonato

9 **Los ingenieros de Canadá han diseñado** un circuito estupendo. Ofrece curvas, virajes y rectas a partes iguales, para poner a prueba las habilidades específicas de todos y cada uno de los pilotos. Tendrás que ser una especie de todoterreno para sacar buena nota en uno de los circuitos más exigentes.



Curvas cerradas

Esta curva en horquilla requiere mucha concentración. Debes reducir a poco más de cien para no estamparte contra la barrera y, a continuación, girar a tope a la derecha y pisar a fondo el acelerador en cuanto encares la salida



¡Será tramposo!

Si eres un tipo afortunado, o muy ducho en el pilotaje, intenta pasar de las dos curvas y cruzarlas en línea recta. Arañarás un par de segundos, pero ten mucho cuidado con las barreras

DIFICULTAD

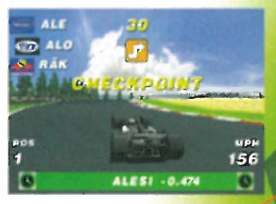


Europa

El paraíso de las curvas de horquilla. Se impone la pericia, pues

10

Si no fuera por la curva de horquilla, el trazado de Europa sería de los más facilitos. Apura en las curvas suaves y en las rectas para tomar velocidad y, a continuación, observa lo despacito que van los otros en los virajes mientras tú los adelantas a toda pastilla.





Cambio de carril

Los coches controlados por el ordenador siempre toman estas curvas muy despacio, de modo que intenta pasar entre ellos (no te preocupes si te sales de la calzada durante unos segundos), y ganarás un par de posiciones



¡Agárrate!

Por suerte, esta curva en horquilla no es tan bestia como la de Canadá. Sin embargo, tendrás que frenar un tanto en la aproximación. Pero recuerda que cuanto más gires, más rápido la superarás

DIFICULTAD 3 / 5

Bélgica

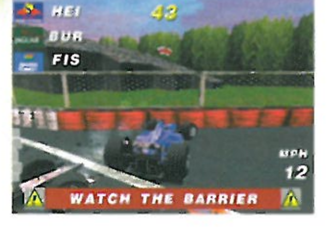
La montaña rusa de los Países Bajos

11

Los belgas han apostado por un circuito muy complicado. Las curvas son brutales, y los rivales no te van a dejar mucho espacio para maniobrar. Procura no salirte del trazado y emplea la asistencia a la conducción para mantener intactas tus opciones de victoria.

A toda leche

En este tramo hay unas curvas de órdago. Para salir ileso de todas ellas, afróntalas con poca velocidad (no pases de 90), pero pisa a fondo el acelerador en la salida para recuperar el ímpetu perdido





Pisa el acelerador

Este circuito es muy largo, y puede que sufras un par de altercados que te hagan perder velocidad. Si no llegas a este punto antes de que se agote el tiempo perderás, así que no reduzcas en exceso





Hungría

En Hungría hay quien no se fía

12 **Hungría alberga** uno de los circuitos más sencillitos del campeonato. El trazado no presenta grandes sorpresas, pero las curvas son bastante largas y cerradas. Será mejor que reduzcas antes de abrazar los virajes de este circuito, ya que si frenas demasiado tarde te la pegarás contra las vallas.



Buena asistencia

Es mejor que empieces la carrera con la ayuda a la conducción desactivada, ya que así resulta más fácil ceñirse al interior del trazado y adelantar a unos cuantos coches antes de la primera curva



Atajos

Puedes atajar por la arena para librarte de estas dos curvas. Perderás algo de velocidad, pero al final saldrás ganando, ya que no tendrás que frenar en los virajes



DIFICULTAD



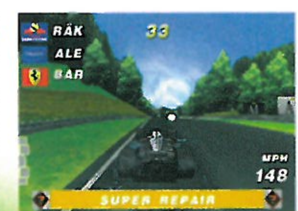
Austria

Corre, corre, corre y corre

13 **Austria es uno de los circuitos** más cortos del juego y, además, uno de los más facilitos. Lo peor es la primera curva (algo repentina y con poco espacio de maniobra) y la segunda, también muy cerrada y que obliga a reducir la velocidad.

Taller rápido

Si golpeas alguna valla o chocas contra otro coche, puedes sufrir daños considerables. Busca reforzadores de autoreparación para subsanar cualquier problema y así no tendrás que parar en boxes





Sin miedo

No pises demasiado el freno al aproximarte a esta curva, ya que no es muy cerrada. Basta con un leve y breve pisotón. Puedes incluso tomarla a una velocidad de 170 por hora







Malasia

No levantes el pie del freno y procura no salirte de la calzada



14 **La clave para ganar** en Malasia es la paciencia. Por muy frustrante que te resulte tener que frenar cada pocos segundos para encarar las constantes curvas, no te queda más remedio que aguantar si quieres seguir en cabeza. Procura no pegar frenazos bruscos; anticipa la frenada en cada curva si no quieres perder excesiva velocidad.

Curva de la muerte

La posición de esta curva en horquilla es letal. Está al final de una recta muy larga en la que, seguro, habrás pillado mucha velocidad. Debes anticipar la frenada si quieres tomarla con garantías

Precaución, conductor

La primera secuencia de curvas es un aviso de lo que está por venir: virajes cerrados que debes encarar a poca velocidad. Si pasas de 90 por hora te estamparás. ¡Que lo sepas



DIFICULTAD

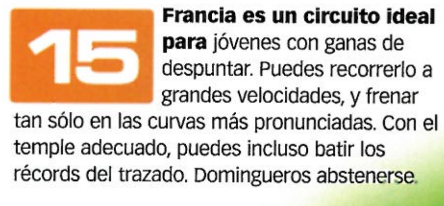




Francia

Mantén una buena punta si quieres ganar esta carrera frenética





15 **Francia es un circuito ideal para** jóvenes con ganas de despuntar. Puedes recorrerlo a grandes velocidades, y frenar tan sólo en las curvas más pronunciadas. Con el temple adecuado, puedes incluso batir los récords del trazado. Domingueros abstenerse.



Mucha marcha

Las curvas están plagadas de aceleradores, de modo que podrás mantener una velocidad considerable si los recoges todos. Eso sí, ten mucho cuidado con la curva de horquilla que hay al final de este tramo

Echa el freno

Cuidado al aproximarte a la curva final. Si te pasas de velocidad acabarás saliéndote del trazado. Frena con antelación para no buscarte problemas



DIFICULTAD



Mónaco

El paisaje es precioso, pero tú mejor clava la vista en la carretera

16

Mónaco, con sus estrechas calles y puertos de ensueño, es el circuito que todos sueñan con ganar. Ni se te ocurra dedicarte a disfrutar del paisaje, ya que el trazado tiene tela marinera. Recuerda que deberás echar mano del freno en múltiples ocasiones.

Menudo pedal

Pocas son las curvas que te permiten alcanzar buenas velocidades, así que recoge todos los aceleradores que puedas para arañar segundos a tu tiempo

LEYENDA

- Freno
- Llave inglesa
- Acelerador
- Agarre
- Piloto automático

Virajes arriesgados

De repente llega un viraje que cuesta distinguir en la distancia. Para superarlo sin problemas, reduce con antelación y gira a tope, primero a la izquierda y luego a la derecha, para recuperar la verticalidad a posterior

DIFICULTAD 5

Japón

La carrera más dura y satisfactoria, como siempre, es la última

17

La última carrera transcurre en la tierra del sol naciente, y vale la pena cruzar medio globo. Es el trazado más rápido y complicado de todos. Para hacerte con la victoria tendrás que sudar sangre.



Tierra de por medio

Hay dos formas de superar estas curvas: o bien reduces a tope y las tomas con mucha precaución, o bien pillas el atajo por encima de la arena y sigues en línea recta. Recomendamos la segunda opción

Salida explosiva

Aunque esta curva es muy cerrada y tienes que reducir a tope para doblarla, dispones de un reforzador de velocidad justo en la salida. Recógelo y lánzate hacia la puesta de sol

DIFICULTAD 5

Trucos ratoniles para el roedor más simpático de tu consola

STUART LITTLE 2

Selección de nivel

Musaraña
- MALETINES p.93

Cobaya
- VENCE A LOS MALOS p.93
- BÚSQUEDA EN BLOQUES CON CARA p.94
- CLAQUETAS p.94
- GRANUJAS Y CONTRARELOJ p.95

Ratas
- EL JEFE HALCÓN p.95
- CAT GALLETAS PARA GATOS p.95
- RECÓGELO TODO p.95

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UNA COLA BIEN LARGA ☑ BUEN OJO PARA LAS JOYAS ☑ MÁS MAÑA QUE TONY HAWK SOBRE UN SKATEBOARD ☑ UNA TRAMPA PARA RATONES ☒

Mundo ratón
Cuando el gato anda lejos, Stuart hace de las suyas...

¡Stuart Little ha vuelto! El pequeño roedor contraataca con una nueva aventura repleta de saltos, zambullidas y carreras. Debes guiar a Stuart a lo largo y ancho de seis enormes niveles para recoger siete anillos enjoyados, hasta la última de las 480 galletas para gatos, y todos los bloques con tu cara y clips escondidos. Y por si esto fuera poco, también deberás resolver un montón de puzzles y tareas. Tendrás que navegar, volar, practicar skateboarding y muchas otras cosas más.

Además, Stuart va a tener que devanarse los sesos a conciencia, ya que estará rodeado de tipos maléficos e insectos desagradables ansiosos por hacerle la vida imposible. Te cruzarás con arañas, avispas e incluso libélulas que te birlarán preciados puntos de energía al menor despiste.

En el desafío final, Stuart deberá derrotar a su archienemigo, el maléfico jefe halcón. ¿Serás capaz de acabar con el alado tipejo, además de completar el juego de principio a fin? Con nuestros consejos seguro que no tendrás ningún problema.


¡Ratas en casaaaaa! Tu camino está plagado de obstáculos, pero también de gente dispuesta a ayudar







Déjate de Spiderman. Si dejas que te golpee demasiado ya te puedes despedir

Vence a los malos
Mucho cuidado con los insectos



Hay dos formas de deshacerse de los malos: a coletazos o lanzando objetos. El objeto que lances dependerá del nivel (aunque todos provocarán el mismo efecto). Si estás cerca de un enemigo, pulsa ◎ para pegarle un coletazo, pero si estás algo alejado y no quieres arriesgarte, pulsa ◎ para lanzarle un objeto. Si no quieres fallar, mantén pulsado L2 y R2 para acceder a un enfoque en primera persona y, a continuación, apunta valiéndote del círculo rojo que aparece en pantalla. Puedes saltar y disparar, técnica muy útil cuando el enemigo vuela.

Ratón viajero
Encuentra las maletas que contienen *power-ups*

En cualquier rincón de cada nivel puedes encontrar maletas de colores. Suelen contener *power-ups* de energía, pero no todas se abren de la misma forma. A las verdes deberás propinarles un latigazo con la cola, y suelen contener helados que rellenan tu barra de energía. Para abrir una maleta roja tienes que lanzar un objeto (una botella de cola o de frambuesa). A menudo contienen vidas extra, o puntos extra de energía (para que deban golpearte más veces antes de perder una vida).

Abre bien los ojos y busca por todas partes. Si sales de un nivel y vuelves a entrar, las maletas vuelven a aparecer, de modo que puedes acumular energía infinita y contar con una cantidad ilimitada de vidas.


Aportan energía. Cómete un cucurucho de helado para recobrar fuerzas



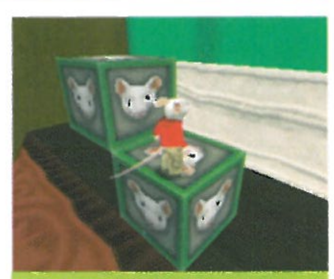

Traerá cola. Pega latigazos para conseguir *power-ups*

Busca los bloques con caras

Si no quieres quedarte bloqueado, utiliza los bloques a tu favor

En cada nivel siempre hay un anillo que parece inalcanzable, por muchos saltos en carrera que intentes ejecutar. Estos anillos suelen estar rodeados por el perfil de seis bloques con cara (cajas verdes con el rostro de Stuart en los lados). Cada vez que busques y recojas a un bloque con cara, remplazará a uno de los perfiles.

Cuando los hayas recogido todos, puedes utilizarlos para llegar hasta el anillo. En los últimos niveles los bloques se desplazan, de modo que tendrás que actuar con mayor rapidez y precisión.



Caradura. Avanza por los bloques móviles hasta dar con el último anillo.



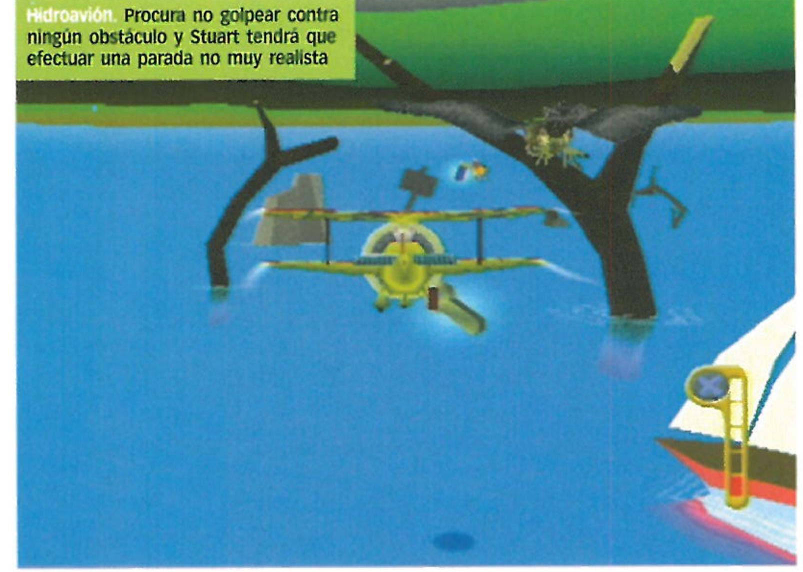


El jefe halcón

¡Derrota al pájaro malvado de una vez por todas!



Recoge llaves inglesas para reparar tu avioneta y rellena a tope tu energía. Las llaves suelen estar colocadas de modo que no te queda más remedio que apartarte de tu trayectoria para recogerlas. En tu avance toparás con infinidad de obstáculos, tales como plantas, troncos y bancos. Debes esquivarlos a todos, ya que de lo contrarios te la pegarás y tendrás que volver a empezar. En la parte derecha de la pantalla está el medidor de energía de Stuart. Cuando está a tope, puedes pulsar ⊗ para embestir al jefe halcón con tu avioneta. Para cargar el medidor, recoge las pilas azules. Procura no dejar escapar ni una, ya que tu medidor va perdiendo fuerza poco a poco. Si dejas pasar demasiadas, te quedarás sin energía y te estrellarás (pero no te preocupes por Stuart, que va bien provisto de paracaídas). Cuando el medidor esté en plena carga, la ⊗ que hay sobre la barra brillará, y será el momento adecuado para pulsar X a toda prisa y disfrutar del envite de Stuart. Cuando hayas derribado los cuatro puntos de energía del halcón, caerá derrotado. Una vez abatido el pajarraco, disfruta del clip adicional de la continuación y, acto seguido, intenta completar cualquier nivel que te hayas saltado sin recoger todos los anillos o todas las gatas para gatos. El esfuerzo merece la pena, ya que conseguirás otro clip adicional de la peli.



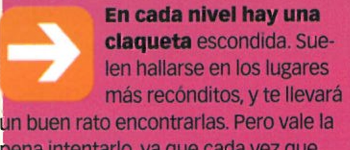
Hidroavión. Procura no golpear contra ningún obstáculo y Stuart tendrá que efectuar una parada no muy realista



Vamos a volar. Recoge las pilas necesarias para acabar de una vez por todas con el dichoso halcón enemigo

Clips de película

Consigue todas las claquetas y descubre el glamour del cine

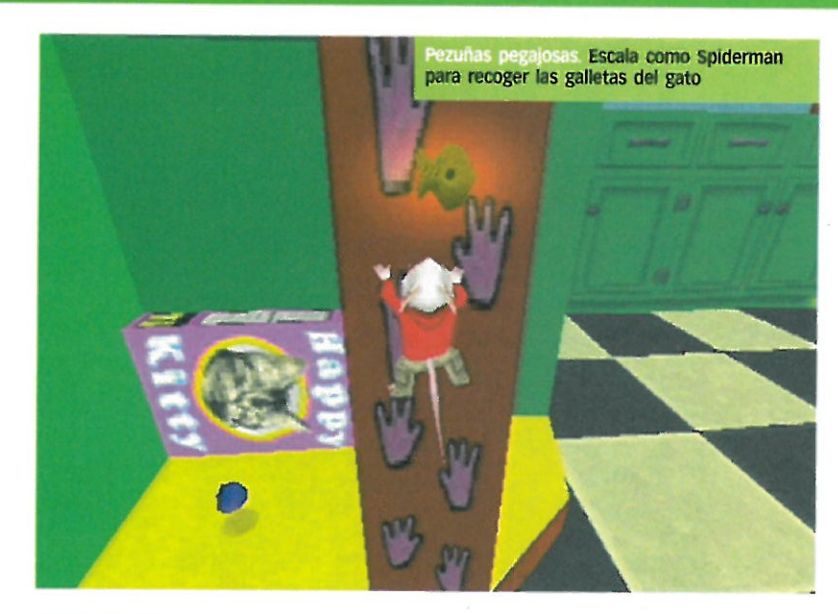


En cada nivel hay una claqueta escondida. Suelen hallarse en los lugares más recónditos, y te llevará un buen rato encontrarlas. Pero vale la pena intentarlo, ya que cada vez que des con una podrás ver un clip de la película.

Puedes visionar los clips en cualquier momento si seleccionas la opción de galería del menú principal. En total puedes disfrutar de 16 clips, dos en cada nivel: uno es una introducción del nivel, y el segundo un extracto de la película. Además, conseguirás un clip adicional cuando derrotes al jefe halcón, o bien si completas el juego al 100% (recuerda que para ello deberás recoger todos los anillos, los bloques con cara, las galletas para gatos y los clips escondidos).



Locura cinematográfica. Puedes ver los clips cuando quieras en la galería



Pezuñas pegajosas. Escala como Spiderman para recoger las galletas del gato

Busca las galletas para gatos

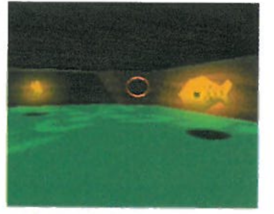
Supera el reto de Snowbell y conseguirás tener su anillo

En cada nivel hay 80 galletas para gatos escondidas. Si consigues recogerlas todas podrás llevarlas al cuenco de Snowbell, y ella te las cambiará por un anillo.

Por desgracia, muchas de estas galletas están bien ocultas: vas a tener que echar mano de todas tus habilidades ratoniles para recogerlas. Para completar el nivel del todo debes recoger todas las galletas, que no es moco de pavo. Las más difíciles de alcanzar suelen estar precedidas por una ruta escondida que te obligará a superar obstáculos, a subir en globo o a deslizarte por algún que otro cable. Otras están bajo el agua, y debajo de algunas piezas del mobiliario o de otros obstáculos.









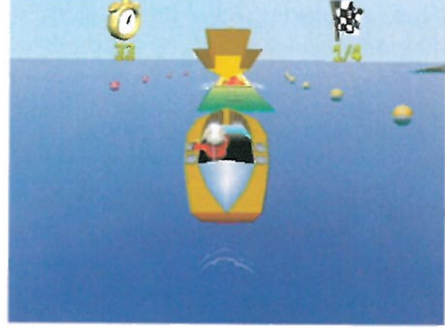
¡ESPERA! Alguna de las galletas para gatos están en lugares de muy difícil acceso. No te entretengas

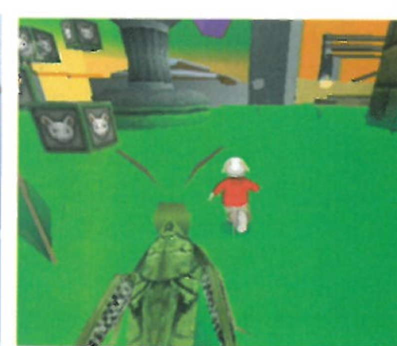
Carreras contra el crono

Muévete en los mini desafíos

Un tipo de subjuego es una carrera cronometrada. Para completarla con éxito y recibir tu anillo a cambio debes completar tres vueltas antes de que se agote el tiempo. Puedes recoger tiempo extra por el camino, pero si haces caso de la flecha podrás acabar la competición con tiempo suficiente. Otro subjuego consiste en correr contra un rival, pasando por una serie de puntos de control. Tus rivales no son muy rápidos, de modo que pillarlos es pan comido. Lo más difícil es mantenerse en cabeza, ya que debes pasar por todos los puntos de control y vencer a los rivales en la línea de llegada para acabar primero.

Si te pasas un punto de control deberás regresar y cruzarlo a conciencia. En caso contrario, lo vivido hasta ahora no servirá de nada. No te preocupes en excesivo si tu rival se sitúa en cabeza, ya que resulta muy fácil pillarlo. Lo que debes hacer es no despegarte del primer puesto en cuanto te hagas con él.





¡LO QUIERO TODO,TODO!

Transforma a Stuart en un Tony Hawk en potencia

Hay un segundo subjuego de carrera contra el crono en el que debes recoger todos los objetos que hay en la zona o por un circuito. Es divertido (puedes conducir vagonetas de mina o bien demostrar que no tienes rival en el difícil arte del skateboarding). Seguro que vuelves a intentarlo por pura diversión aún cuando ya dispongas del anillo que obtendrás a cambio.

Los desafíos son más complicados que las carreras. Tendrás que ir muy rápido para recoger todos los objetos y vencer al reloj, pero con un poco de práctica se puede conseguir cualquier cosa. Procura leer bien las instrucciones de pantalla antes de intentar cada desafío, ya que provén pistas excelentes para que no tengas problemas.



Estrellas en sus ojos. Recoge las estrellas suficientes para no salirte del trazado

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA



En la vida hay una serie de cosas inamovibles: tras la noche viene el día, después del verano, el otoño, Disney lanza un plataformas infumable con cada nueva película, y *PlayStation Magazine* regala cada mes un CD que no tiene desperdicio. Este mes presentamos algo muy especial: un nivel enterito de *Fire Bugs*. Pero no un nivel cualquiera, sino el que ha diseñado una de nuestras lectoras en el extranjero, Charlie Hall. También incluimos demos de *Spiderman 2: Enter Electro* y de *Dinsey's Atalantis*, entre otras muchas joyas consoleras que no te puedes perder.

PARA UTILIZAR EL DISCO 89
Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Fire bugs

¡JUEGA! Carreras futuristas en el nivel que ha creado uno de nuestras lectoras, Charlie Hall.





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD



¡AL PASO!



En el túnel. Vas en cabeza, pero dentro del túnel la cosa podría cambiar

¡AL TROTE!



Echas humo. ¡Uau! Un loco se ha colado por el exterior. Apura, porque se avecina un tramo turbulento

¡AL GALOPE!



Boca abajo. Menos mal que el techo está despejado. Ha llegado la hora de andarte por las ramas y recuperar la cabeza

¡JUEGA! Carreras futuristas en un nivel creado por un joven «desarrollador»

Fire Bugs

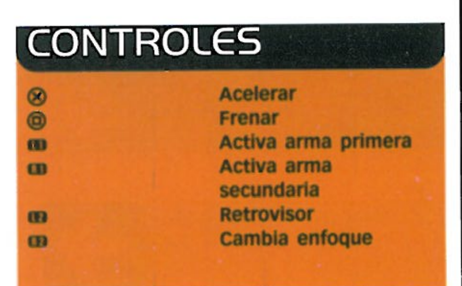
DATOS **GÉNERO:** CARRERAS **DISPONIBLE:** OCTUBRE **DISTRIBUIDOR:** SONY

¡PREPARADO... APUNTA... FUEGO!

Si tenemos en cuenta que *Fire Bugs* es obra de los creadores de *Rollcage* y *Ducati World*, podemos afirmar que su pedigrí está más que demostrado. El éxito de la saga *Rollcage*, sin duda, ha influido en el diseño de este juego, de modo que si has jugado a cualquiera de las dos entregas, no te costará familiarizarte con este. El típico formato «carreras futuristas con coches armados» pasa por el tamiz manga típico de los cómics, y ofrece unos gráficos impecables para disfrutar a tope de la acción arcade más salvaje.

Puedes competir en una carrera en el modo Charlie (ver Mucho Nivel en la página de al lado) de auténtico lujo. Este nivel de reminiscencias aztecas se encuadra en el corazón de una jungla tenebrosa, e incluye un túnel enrevesado y diversas rampas que pondrán a prueba tus habilidades. No te pierdas nuestro desafío y disfruta a tope con este nivel.

CONTROLES



Acelerar
Frenar
Activa arma primera
Activa arma secundaria
Retrovisor
Cambia enfoque



No es un tebeo. *Fire Bugs* presenta unos gráficos realmente impresionantes. ¡Este nivel es para quitar el hipo!

Potencia máxima. Aprende a utilizar los reforzadores en el momento oportuno. ¡Deshazte de los rivales con el armamento adecuado!



TRUQUILLOS

FIRE BUGS NO ES COSER Y CANTAR. SI QUIERES MANTENERTE EN CABEZA, SIGUE NUESTROS CONSEJOS

EL COCHE SOBRE EL TEJADO DE ZINC

En Rollcage resultaba imprescindible pasearse por el techo para lograr buenos resultados. No pasa lo mismo en Fire Bugs. Puedes cruzar todos los niveles sin encaramarte a las paredes, pero también es cierto que te perderías un espectáculo considerable. La conducción se complica sobremanera, pero si logras dominar el vehículo, seguro que dejas a los rivales con un palmo de narices. No te olvides tampoco de los reforzadores. No hay nada más frustrante que perder la primera posición justo sobre la línea de meta por culpa del ataque de un contrario. Prepara tus opciones. Los mejores reforzadores suelen hallarse en los lugares más inaccesibles: el techo de un túnel, en los arcenes de las pistas... Pero el esfuerzo merece la pena.



Campanadas tubulares. **Aprovecha las rampas y los túneles para adelantar. ¡No te amedrentes si la inclinación te parece abusiva! Por ahí vas bien**

Mucho nivel

O cómo convertirse en un genio del diseño



Gran diseño. **Este es el boceto original de Charlie para la esfinge del nivel Modo Charlie de *Fire Bugs***

Los responsables de la edición inglesa de nuestra revista organizaron un concurso cuyo premio consistía en convertirse en diseñador de juegos por un día. El ganador fue Charlie Hall, un joven de quince años que acudió a los estudios de ATD y colaboró en la creación de un nivel para Fire Bugs. Este mes os ofrecemos su nivel, que también aparece en el juego completo. No te pierdas la idea que surgió de su cabeza, y la plasmación en el juego. ¡Es una pasada!

EL RETO *PSMag* — Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Haz una foto de la pantalla cuando acabes y envíala a la dirección habitual. Recuerda que debe verse con claridad tu tiempo, ya que de lo contrario no lo consideraremos válido

El nivel Modo Charlie es bastante sencillo. Lo que queremos es que lo cruces lo más rápido posible: la vuelta más rápida ganará. Nosotros hemos conseguido establecer una marca de 27 segundos, de modo que ése debe ser tu punto de partida.



● **BICHO MALO**
30 segundos o más. Ni nos lo envíes.

● **BICHO PELEÓN**
De 30 a 27 segundos. Vas por nuestra marca.

● **SÚPERBICHO**
26 segundos o menos. El premio está cerca.

● **LA PRUEBA**
Envíanos una foto de tu mejor tiempo a la dirección habitual. ¡Así de fácil!

● **EL PREMIO**
Un juego *Legend of Dragon* y una Memory Card



DATOS **GÉNERO** AVENTURA DE ACCIÓN **DISPONIBLE** SÍ **DISTRIBUIDOR** PROEIN **PUNTUACIÓN**: *PSMag60*, 9/10

Spider-Man 2: Enter Electro

TRUQUILLOS

SHOCK TERRORÍFICO

Para que te resulte más fácil derrotar a Shocker, ataca de forma indirecta. Justo al final de la demo estarás en un almacén. De las cuerdas, tras el jefe, penden unas cajas de madera. Dispara a las ropas con tu red y caerán sobre Electro. ¡Genial! Esta técnica te irá de perlas para superar nuestro desafío de este mes.



Malos como insecticidas. Para acabar con los enemigos, nada más que atraparlos en tus redes

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
△	Redes
□	Puñetazo
○	Patada
×	Salto
Mantén pulsado L1	Mirar/Apuntar
L2	Mira automática
R1	Red hacia el cielo
R2	Balanceo
Movimientos Especiales con la Red	
△+←	Escudo
△+↗	Derecha Proyectil
△+↓	Tirón
△+→	Puños de red

ENREDADOS



Ya puedes desempolvar tu disfraz de Spiderman y pegarte al techo con el velcro más potente que tengas. Esta demo ofrece cuatro sectores del juego definitivo que, seguro, te *engancharán* de inmediato. No falta de nada: podrás columpiarte entre rascacielos, pelear contra los malos, lanzar redes... Ve practicando tus habilidades arácnidas para hacer frente a Electro y superar nuestro desafío.

DATOS **GÉNERO**: ACCIÓN/AVENTURAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag58*, 5/10

Atlantis The Lost Empire

CONTROLES

D-pad	Dirección
×	Salto
□	Puñetazo
○	Lanza bumerán
△	Usar
L1	Agachar
R1	Mira en primera persona

DISNEY A TUS PIES

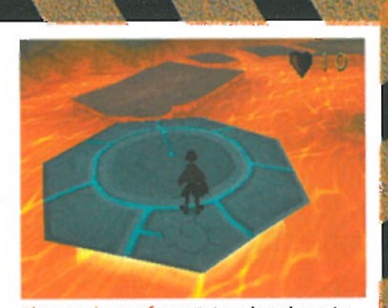


El bueno de Milo debe enfrentarse a un dilema de órdago en esta demo alucinante del *Atlantis* de Disney. Es un escenario típicamente plataformero en el que debes saltar de roca en roca sobre la lava hirviente. Aunque la temblorosa cámara no ayuda demasiado, con un poco de práctica lo conseguirás. Procura utilizar la mira en primera persona y el bumerán para cargarte a unos cuantos enemigos

TRUQUILLOS

OJO CON EL FOSO

Un consejo: parece fácil superar esta demo, pero los que no miren por dónde pasan se van a dar un baño bien caliente. Tras el primer elevador azul hay un foso escondido por el que te precipitarás si no estás al loro. Avanza con cuidado y mira al suelo para evitar males mayores. Ahora que ya lo sabes, te lo merendarás en un periquete.



Al segundo, por favor. Estos elevadores te permiten un respiro entre salto y salto

DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: CODEMASTERS **PUNTUACIÓN**: *PSMag25*, 9/10

Music 2000

SUBE EL VOLUMEN



¿Te va el rollo pinchadiscos? Pues ahora tienes la oportunidad de realizar tus propias mezclas musicales gracias a *Music 2000*. Lánzate al festival *dance* más aguerrido con los cortes hip-hop, tecno y house incluidos con los que mezclar tu obra maestra. Selecciona el instrumento o la mezcla que quieras utilizar y plántala en tu pista básica. Repite el proceso hasta que la composición sea de tu agrado. Así de fácil. Además, dispones de un modo *jam* que te permite mezclar a tiempo real.

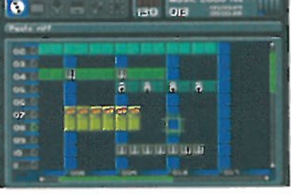
TRUQUILLOS

BAJO, PERO MATÓN

Para empezar, la zona baja del espectro: la batería y el bajo determinarán el sonido básico de tu pista, de modo que ve a por ellos antes que nada. A continuación, ve sumando capas de sonido con teclados y otros instrumentos antes de incorporar las voces. Añade un par de efectos cañeros y el Top 40 caerá rendido a tus pies.



Que el ritmo no pare. La interfaz va de perlas para mezclar ritmos sin mayores complicaciones



CONTROLES

Cruceta	Movimiento
○	Abre menú
×	Acción
□	Borrar
Start	Reproducir
L1	Abre biblioteca
R2	Abre paleta
Select	Edición rápida (modo jam)




DATOS **GÉNERO**: CARRERAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: CODEMASTERS **PUNTUACIÓN**: *PSMag42*, 9/10

Colin McRae 2.0

MATRÍCULA DE HONOR

¿Puede haber algo más emocionante que tomar una curva de horquilla embarrada en un vehículo de competición bien maqueado, mientras intentas arañar unos segundos y en tus tímpanos atrona la cabreada voz de tu piloto, que vocifera «¡dije a la derecha, pedazo de...»? Si buscas realismo, no encontrarás nada mejor que la segunda entrega de *Colin*. En la demo incluimos tres niveles, Suecia, Francia y Finlandia, para que vayas probando las mieles del triunfo.

TRUQUILLOS

OJO CON LOS PATINAZOS

El juego se las trae, y para lograr buenos tiempos, deberás dominar los controles como un piloto de verdad. Prueba, por ejemplo, a frenar con contundencia en la entrada a la curva, pero acelera en cuanto salgas para no perder el control del vehículo. Nunca está de más fijarse en las condiciones meteorológicas antes de cada carrera: así podrás realizar los ajustes necesarios.



Visibilidad reducida. **El enfoque desde el interior de la cabina es el más realista, pero también el más complicado**



CONTROLES

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerador
◎	Freno
◎	Freno de mano
⊛	Cambio de cámara
▭	Retrovisor

DATOS **GÉNERO**: *SHOOTER* **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: UBI SOFT **PUNTUACIÓN**: *PSMag61*, 7/10

Gunfighter



CONTROLES

Stick/ Cruceta	Apuntar
▭	Esconder/Recargar
⊗/▭	Disparo
▶	Pausa
Pistola de luz:	
Gatillo	Disparar
Botón A	Recargar

TRUQUILLOS

PISTOLAS Y JUEGOS

Más de un tahúr se las verá y se las deseará para superar el subjuego English Bob, de modo que si pretendes convertirte en el pistolero más temido a este lado del Mississipi, respira hondo, libera tu mente y procura memorizar el orden en que aparecen los objetivos. También puedes realizar pasadas continuas por la parte baja de la pantalla y curarte en salud.



Desenfunda. **No todo se reduce a liquidar pistoleros. Prueba el subjuego**

¡FUERA, FORASTERO!

Desde luego, la vida en el Salvaje Oeste no tenía que ser fácil. Y si no, que se lo digan a Clint Eastwood. La prueba la tenemos en *Gunfighter: The Legend Of Jesse James*. El juego ofrece a todos los aspirantes a forajido la oportunidad de liberar las tensiones del día a día con una buena dosis de plomo de la mejor calidad. Los que dispongan de una G-Con estarán encantados de descubrir un juego más para su colección.

DATOS **GÉNERO**: *SHOOTER* **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: BANDAI **PUNTUACIÓN**: N/D

Silent Bomber



CONTROLES

D-pad	Move/Aim
⊗	Salto
⊗⊗	Salto en carrera
⊛	Explosiona bomba
◎	Planta bomba
◎	Planta doble bomba
Mantén ◎	Apunta al objetivo
◎	Usar munición extra

TRUQUILLOS

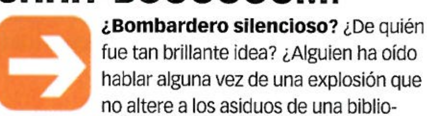
EL BOMBAS

Uno de los ítems más útiles que vas a encontrar en la demo es la mirilla. Tal y como su nombre indica, sirve para apuntar a los objetivos y facilitar los procedimientos. Suele hallarse escondida, y jamás está a tu lado desde el principio. ¡Pero no te vamos a decir dónde puedes encontrarla! Ya sería demasiado.



Buen artificiero. **Ahora ya tienes la mira automática. ¡Acaba con el helicóptero!**

SHHH–BOOOOOOM!



¿Bombardero silencioso? ¿De quién fue tan brillante idea? ¿Alguien ha oído hablar alguna vez de una explosión que no altere a los asiduos de una biblioteca o a los participantes en un torneo de ajedrez? Dejémonos de tonterías y buceemos en la demo, que te permite hacer realidad tus sueños pirotécnicos antes de adentrarte en los primeros niveles del juego. Podrás incluso enfrentarte al jefe de final de nivel. ¡Detonaciones a mogollón en una demo explosiva!

DATOS **GÉNERO**: ESTRATEGIA **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: VIRGIN **PUNTUACIÓN**: *PSMag3*, 9/10

Command & Conquer



CONTROLES

D-pad	Mueve cursor
⊗	Seleccionar
△	Menú
□	Cambia herramienta
○	Cancelar
L1	Acelera cursor
L2	Esparce tropas
L1 + L2	Custodia

HAZ LA GUERRA Y NO EL AMOR

La saga de *Army Men* tuvo la poco acertada ocurrencia de denominar a los juegos en los que vociferas órdenes a pequeños soldaditos de plástico *Fifi Trixibelle*. Que nadie se confunda: nada tiene que ver la horrenda saga con *Command & Conquer*, un clásico de la estrategia bélica que no puede faltar en tu colección. Gandhi, el mismísimo abanderado de la paz, sucumbiría a sus encantos si no se lo hubieron cargado hace ya unos cuantos años.

TRUQUILLOS

COMPORTAMIENTO DE GRUPO

Si quieres hacerte con la victoria tendrás que demostrar tus dotes de estrategia a la hora de situar a tus hombres sobre el campo de batalla. No hay mejor modo que seleccionar a un grupo de hombres o máquinas y utilizar la orden de Grupo para agruparlos en una unidad. De esta manera podrás destacarlos pulsando una sola tecla, y te resultará más fácil controlarlos.



Enemigo a las puertas. **Los malos están más cerca de lo que pensabas. ¡Date prisa!**

DATOS **0GÉNERO**: JDR **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag50*, 10/10

Legend Of Dragoon

CORAZÓN DE DRAGOON

Si los JDR tipo *Final Fantasy* te privan más que un póster de Angelina Jolie, alucinarás con *Legend Of Dragoon*, un juego de rol por turnos que bebe en las fuentes de la archifamosa saga de Square. Tras un breve y fructífero paso por los diversos tutoriales, adéntrate en la demo, alucina con el lujo de los escenarios y el inteligente sistema de combate mientras liquidas a los malos y charlas con los lugareños.

TRUQUILLOS

ESPADAZOS MIL

Un factor clave del increíble sistema de control de Legend Of Dragoon es el método que te permite infligir daños adicionales al enemigo mediante un ataque combinado. Cuando inicias una riña, aparece un símbolo giratorio. Cuando adquiere el mismo tamaño que ya estaba en pantalla, pulsa el botón de ataque y el enemigo sufrirá tu ira.



El escondite. **Al principio eres objeto de una persecución acuciante. Será mejor que te escondas.**



CONTROLES

Cruceta	Desplazamiento
⊗	Selecciona ataque/Hablar
△	Inventario
○	Salir del menú/Correr

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Para reclamar tu premio como rey de los trepamuros debes enviarnos una foto o un vídeo en el que se demuestre que has sido el más rápido al derrotar a Shocker. La dirección, la de siempre.

● **EL RETO**
¿Quién acabará antes con The Shocker? Queremos que empieces en el nivel de entrenamiento del tejado y acabes derrotando al jefe principal.

● **¿QUÉ TAL TE HA IDO?**
¿Te crees muy bueno, no? ¿Acaso mejor que el mismísimo Peter Parker? Pues ya va siendo hora de demostrarlo. Supera nuestro reto y envíanos una prueba fehaciente que te haga merecedor del premio de este mes.

● **MUS-ARAÑA**
Si tardas más de 25 minutos es que no eres capaz de encontrar una telaraña en un desván. No ganarías el premio ni harto de vino.

● **TIENES TELA**
Si vas por los 20 minutos, empiezas a alertar a nuestro sentido arácnido. Pero el título de trepamuros aún queda muy lejos.

● **MÁS QUISIERA PETER**
15 minutos o menos y el mismísimo Spider te haría un monumento. El premio es casi tuyo.

● **EL PREMIO**
Un juego *Legend of Dragon* y una Memory Card



DATOS **GÉNERO**: *SHOOT 'EM UP* **DISPONIBLE DESDE**: AHORA MISMO **PROGRAMADOR** CHRIS CHADWICK

Blitter Boy

Una auténtica obra maestra doméstica en la que debes matar a fantasmas, rescatar bebés y engullir guisantes para recuperar fuerzas. En el modo Misión rescatas mocosos, y en el modo Supervivencia debes recoger banderas y aguantar tanto como puedas.



CONTROLES

D-pad	Movimiento
⊗	Disparo
◎	Carrera

TRUQUILLOS

BABY BOOM

Puedes conseguir que te siga más de un bebé cada vez. En realidad, el límite de mocosos que te pisan los talones depende de ti. Pero recuerda que si te alejas demasiado de los que estén en la cola dejarán de moverse y empezarán a llorar. Por lo tanto, será mejor que apuestes por un número reducido.



DATOS **GÉNERO**: *SHOOT 'EM UP* **DISPONIBLE DESDE**: AHORA MISMO **DESARROLLADOR**: JAMES RUTHERFORD

Snowball Fight

Hasta cuatro jugadores pueden enzarzarse en esta aventura ártica sin necesidad de un multitap. Basta con reunir a tres amigos y disfrutar de las emociones que pueden resultar de un enfrentamiento a bolazos de nieve entre cuatro pingüinos.

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Recoge nieve. Mantén pulsado para apuntar
◎	Lanzar

TRUQUILLOS

TÁCTICAS CONGELANTES

Será mejor que conserves tu colección de nieve. Si esperas hasta que todo el mundo se quede sin munición, dejarán de moverse para recoger más. Es el momento de dejarlos tiesos como pingüinos con tu munición. Real como la vida misma.

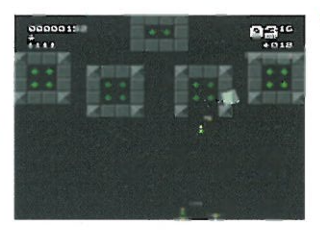


DATOS **GÉNERO**: *SHOOT 'EM UP* **DISPONIBLE DESDE**: AHORA MISMO **DESARROLLADOR**: SCOTT EVANS

Bouncer 2



Haz rebotar objetos con una raqueta contra los ladrillos para destruirlos. El problema es que la raqueta es una especie de balanza que lanza tipos pequeños como si de una sierra se tratara. Algo difícil de explicar, pero muy divertido a la hora de jugar.



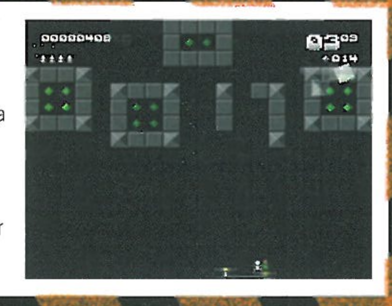
CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Cambia de lado
⊙	Lanzamiento

TRUQUILLOS

DE REBOTE

En casi todos los juegos de este tipo, si la pelota (o los tipejos) golpean el suelo pierdes una vida. Menos en Bouncer 2. Sólo morirás cuando uno de los pobres desgraciados quede aplastado bajo el peso de un compañero, ya que al golpear contra el suelo lo único que se pierde es potencia de rebote.



EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

● **EL RETO**
El modo Supervivencia va de perlas para poner a prueba tu puntería. Sobrevive a las atenciones de los fantasmas tanto como te sea posible, y recoge tantas banderas como puedas. El que aguante más se llevará el premio. No pares de moverte y no despegues jamás el dedo del gatillo. ¡No creas que va a ser pan comido!

● **Aspirante a fiambre**
Si pasas de cinco minutos no está mal, pero jamás ganarás

● **Aspirante a campeón**
¿Ocho minutos? Vamos mejorando, pero aún te queda un largo camino

● **Campeón absoluto**
Si aguantas más de doce minutos es que los fantasmas te han cogido cariño. Eres merecedor de nuestro premio.

● **LA PRUEBA**
Envíanos una foto de tu tiempo. Procura que los números se vean bien, que aquí somos todos miopes.

● **EL PREMIO**
Un juego *Legend of Dragon* y una Memory Card



El súper Reto

DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

DEMUESTRA QUE PUEDES SUPERAR MI RETO DE 2'39"00 EN LA ETAPA DEL RALLY DE FRANCIA Y LLÉVATE UN PREMIO... ¡O ME LO QUEDO YO!

COLIN McRAE

CAMBIO DE PERSONAJE

Hola chicos y chicas. Soy Joan, el redactor jefe y, este mes no tendréis que superar el récord de mi primo, sino el mío. La verdad es que mi primo es una máquina, pero después de decir que soy tan bueno jugando al *Colin McRae*, creo que ha llegado el momento de demostrarlo. Además, ya estoy hasta las narices de recibir cartas de lectores (o sea, vosotros) retándome al *Colin*. Que quede claro. No hay nadie mejor que yo. Soy el rey, el alma gemela de Colin y, si alguien supera mi récord sólo me quedará una cosa por hacer: quemar vuestros videos o fotos para que no podáis demostrar que sois mejores que yo o venir a vuestras casas para robaros vuestra querida Play.

Ahí queda eso. No seáis cobardes y, aunque no tengáis ninguna posibilidad de superarme, no dejéis de intentarlo...JA, JA, JA...



CONTROLES

Sitck	Dirección
⊗	Acelerar
□	Freno
○	Freno de mano
△	Cambiar cámara
L1	Vista trasera

LOS TRUCOS DE MI PRIMO

Está claro que si quieres superar mi récord, tendrás que correr como el viento. Tendrás que correr más que nunca... Pero también deberás frenar. El freno es la clave de una buena conducción. No sirve de nada pisar el gas a fondo todo el rato, porque te estrellarás contra todo lo que encuentres. Aprende a frenar con el freno normal y el de mano y quizás tengas opciones a quedar entre los primeros.

EL RETO *PSMag* — Demuestra lo que vales, y llévate un premio

La demo que te ofrecemos este mes dispone de tres etapas de tres rallies diferentes. No queremos que corras en todas las etapas, tan solo en la de Francia, si, la de asfalto. Creemos que es la etapa más rápida y peligroso y queremos que demuestres allí toda tu pericia al volante. Ya sabes cómo tienes que hacerlo. Graba tu actuación o manda una foto de la pantalla en la que se vea tu tiempo récord. Si superas el tiempo del redactor jefe y, tu récord es el mejor de todos, te llevarás un fantástico premio...

EL PREMIO

Un fantástico polo de *Colin McRae 3* y una aún más fantástica bolsa deportiva de *Colin McRae 3* también... ¿Hay alguien que pueda ofrecer más? Vamos, sé valiente y supera el récord, que los premios valen la pena, chaval.





FORMULA ONE ARCADE

EL MÁS RÁPIDO



PEDRO USABIAGA
Ordizia (*Guipuzkoa*)
Mejor tiempo: 3 min 15.960 seg.

Empezamos el primer reto de este mes con un concursante que ya hemos visto en más de una ocasión por aquí. Pedro, hay que ser más constante. No vale eso de participar un mes, desaparecer otro, volver a participar. Hay que competir cada mes, cueste lo que cueste. Aunque, de todas formas, casi siempre que participas te llevas algún que otro premio. Y, este mes, tú eres el primer ganador ya que tu tiempo en *Fire Bugs* ha sido el mejor. Enhorabuena.

2. 3 min. 18.800 seg.	**Ismael Gallego**	Pastos (*Sevilla*)
3. 3 min. 19.360 seg.	**Félix Valle**	Leganés (*Madrid*)
4. 3 min. 24.960 seg.	**Sergio Bañó**	Lugo
5. 3 min. 25.400 seg.	**Christian Fernandez**	Orense
6. 3 min. 26.320 seg.	**Sonia Pérez**	Ripollet (*Barcelona*)
7. 3 min. 28.000 seg.	**Luís Otero**	Barcelona
8. 3 min. 28.160 seg.	**Lorenzo Pérez**	Zaragoza
9. 3 min. 30.520 seg.	**Óscar Guerra**	Sierra de Fuentes (*Cáceres*)
10. 3 min. 31.640 seg.	**Miguel Ángel Postigo**	Huelva

TOCA WORLD TOURING CARS

EL MÁS RÁPIDO

SERGIO BAÑÓ
Lugo
Mejor tiempo: 1 min. 44.09 seg.

Otro reto de carreras y, otro reto en el que el mejor tiempo se lleva el premio. En esta ocasión, Sergio Bañó ha dado un *baño* de agua fría (¡qué chiste más malo, por dios) al resto de concursantes. Aunque todos habéis conseguido unas puntuaciones fantásticas, como siempre, sólo puede haber un ganador. Sergio, *éste va pa ti...*

2. 1 min. 45.57 seg.	**Christian Agulló**	Villera (Alicante)
3. 1 min. 47.85 seg.	**Félix Valle**	Leganés (Madrid)
4. 1 min. 50.09 seg.	**Pedro Usabiaga**	Ordizia (Guipuzkoa)
5. 1 min. 52.15 seg.	**David Bargo**	Valencia
6. 1 min. 56.20 seg.	**Óscar Guerra**	Sierra de Fuentes (*Cáceres*)
7. 1 min. 57.17 seg.	**Roberto Barco**	Lugo
8. 1 min. 57.46 seg.	**Juan Manuel Moreno**	Alacuas (*Valencia*)
9. 2 min. 11.75 seg.	**Miguel A. Izquierdo**	Andújar (*Jaén*)

BETWEEN THE EYES

EL MEJOR TIEMPO



DAVID BARGO
Barcelona
Mejor tiempo: 11.50 seg

Otro reto de velocidad. Está claro que os gusta lo de correr o hacer las cosas en poco tiempo. Y está claro que sois buenos en ello, ya que vuestros récords no dejan lugar a dudas. Enhorabuena una vez más a todos y, como el tiempo de David ha sido el mejor, pues es él quien se lleva el premio...

2. 12.39 seg	**Félix Valle**	Leganés (Madrid)
3. 12.43 seg	**Christian Agulló**	Villera (Alicante)
4. 14.25 seg	**Sergio Bañó**	Lugo
5. 14.37 seg	**Miguel Ángel Postigo**	Huelva
6. 14.39 seg	**Lorenzo Pérez**	Zaragoza
7. 14.51 seg	**Miguel A. Izquierdo**	Andújar (*Jaén*)
8. 14.69 seg	**Óscar Guerra**	Sierra de Fuentes (*Cáceres*)

GRAN TURISMO 2

EL MÁS RÁPIDO



DAVID BARGO
Barcelona
Mejor tiempo: 1 min. 36.563 seg.

Y llegamos al **SÚPER RETO** de este mes que tiene como ganador a un asiduo de esta sección. David, ¿no has tenido suficiente con ganar el reto anterior? Pues que sepas que como tu tiempo en *Gran Turismo 2* ha sido el mejor de todos, te llevas a casa un fantástico volante de Thrustmaster, nada más y nada menos que el *360 Modena*. ¿No está mal verdad? Bueno, suponemos que te debió costar lo tuyo conseguir ese récord y, el premio tenía que estar a la altura del esfuerzo. Que lo disfrutes mucho...

2. 1 min. 38.064 seg	**Sergio Bañó**	Lugo
3. 1 min. 38.506 seg	**Gorka Berrosteguieta**	Fuerteventura (*Las Palmas*)
4. 1 min. 38.545 seg	**José Albert Laplaza**	Masanasa (*Valencia*)
5. 1 min. 38.648 seg	**Cristóbal del Pino**	(*Málaga*)
6. 1 min. 38.708 seg	**Christian Agulló**	Villena (*Alicante*)
7. 1 min. 38.772 seg	**Javi Dorado**	Rubí (Barcelona)
8. 1 min. 38.845 seg	**Joan Compte**	Figueras (Girona)

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ Fire Bugs
- ☐ Spider-Man 2
- ☐ Blitter Boy
- ☐ Colin McRae Rally 2.0

IMPORTANTE: INDICA EN UN PAPEL TUS RÉCORDS Y MÁNDALO CON LA CINTA O LAS FOTOS

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

ADJUNTO ☐ **VÍDEO** ☐ **FOTO COMO PRUEBA**

PS Mag ANTERIORES

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintin: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdin: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bob

64



CD 64: Con demos jugables de Metal Gear Solid, C-12: Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Football Quiz, Broken Sword 2: The smoking mirror, Robot Ron, Yeraziens, Pong, 40 Winks y Rocks 'N' Gems

65



CD 65: Con demos jugables de Rayman Rush, Rollcage Stage II, Metal Gear Solid: Special Missions, Alone in the Dark IV: The new nightmare, Star Trek: Invasion!, Teleñecos: RaceMania, Alfred Chicken, Mr Driller, Total Soccer y Sphere

66



CD 66: Con demos jugables de Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, La Pantera Rosa, Driver, The Italian Job, World's Scariest Police Chases, Micro Machines V+, Rayman Rush, Shroud, A dog's tale y Sam The Boulder Man

67



CD 67: Con demos jugables de Formula One 2001, Spider-Man, Marranos en guerra, Opera of Destruction, Jonah Lomu Rugby, Mat Hoffman's Pro BMX, Adventure Game, Syphon Filter 2 y Dowo. Además, vídeos de Delta Force: Urban Warfare y Stuart Little 2

68



CD 68: Con demos jugables de Sky Sports Quiz Season'02, The Hoobs, Ace Combat 3, Tenchu 2, Kula World, WWF SmackDown!, Tekken 3, Jedi Power Battles, Dead or Alive, Bloody Roar 2, Gravitation, Rocks 'N' Gems, Total Soccer y Robot Rep

69



CD 69: Con demos jugables de Formula One Arcade, Stuart Little 2, The amazing virtual sea-monkeys, TOCA WTC, Gran Turismo 2, C-12: Resistencia Final, El libro de la selva, Pipe Mania 3D. Juegos gratis completos: Clone, Pushy II y Between the Eyes. Además, vídeos de Firebugs y Stuart Little 2. ¡Y descar en tu tarjeta de memoria los mejores trucos!

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € cada uno
(+ 2,70 €. de gastos de envío)

**PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA**

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐ 64 ☐ 65 ☐ 66 ☐ 67 ☐ 68 ☐ 69 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ________________ / __ __
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

GANADORES *DINASTY WARRIORS 3* (Publicado en PSMag 67)

1.- María Amparo Such Roig
Algemesí (Valencia)

2.- José Antonio García Vara
Las Palmas de Gran Canaria

3.- Miguel Moreira Sánchez
Madrid

4.- María Rosa Martínez Ruiz
Almería

5.- Fernando Pérez-Olivares Martín-Palomino
Consuegra (Toledo)

6.- Juan Diego Gómez Martínez
Vila-Seca (Tarragona)

7.- María Edo Serrano
Reus (Tarragona)

8.- Jorge Felipe Alonso Andrades
Getafe (Madrid)

9.- Fernando García Farré
Móstoles (Madrid)

10.- Ester Calero López
Badalona (Barcelona)

11.- David Pérez
Corbelle (Orense)

12.- Roberto Menéndez Garrote
Madrid

13.- Elena García Iglesias
Pontevedra

14.- José Luis Gavira Vara
Mairena del Alcor (Sevilla)

15.- Rosa Solano Mata
Cádiz

GANADORES GT3 A-SPEC (PUBLICADO EN PSMAG 57)

1.- Ian Foz
San Sebastián

2.- Raúl Martos Ortiz
Sanlúcar la Mayor
Sevilla

3.- Iñaki Gurrera Hidalgo
Alicante

4.- Aitor Aiestarán Ibarburu
Lasarte-Oria (Guipúzcoa)

5.- Manuel Rodríguez Fernández
Vigo

6.- Fernando García Farré
Móstoles (Madrid)

7.- Daniel Fernández Hernández
Madrid

8.- Víctor Hugo Sánchez Salamanca
Alcalá de Henares (Madrid)

9.- David Casillas Quiroga
Monforte de Lemos (Lugo)

10.- Miguel Ángel Parra Sandino
Sevilla

11.- Damián Solano Escolano
San Fernando de Henares
(Madrid)

12.- José Antonio Sánchez Lucena
Peñalosa (Fuente Pa) (Córdoba)

13.- Javier Rodríguez Jiménez
Cadalso de los Vidrios (Madrid)

14.- Guillermo Portillo García
Cádiz

15.- Daniel Martín Barcelona

16.- José Antonio García Vega
Rincón de la Victoria (Málaga)

17.- José Vicente Grau Piqueras
Catarroja (Valencia)

18.- Sergio Jaramillo Jaramillo
Paiporta (Valencia)

19.- Francisco López Santana
Ingenio-El Cristo (Las Palmas de Gran Canaria)

20.- Jesús Díaz Hernández
Remudas – Telde (Las Palmas de Gran Canaria)

21.- José Ginés Picón López
Caravaca (Murcia)

22.- José Antonio Valverde Heredia Nerja (Málaga)

23.- Pablo Varela Parga
Navia (Asturias)

24.- Daniel Muñoz Deu
Barcelona

25.- Miquel Adrover Huguet
Manacor (Son Macià) (Mallorca)

26.- Alberto González Fernández
Llodio (Álava)

27.- Pol Vela Marchuet
Terrassa (Barcelona)

28.- Carlos Zarzo Torralba
Manises (Valencia)

29.- Juan Carlos García Nieto
Madrid

30.- Miguel Soiza Segura
Gandía (Valencia)

31.- Nacho Belandia Pozuelo
Valencia

32.- Pablo Verdú Martínez
Valencia

33.- Fernando Albo Usle
Beranga (Cantabria)

34.- Jesús Carrascosa
Lillo (Toledo)

35.- Iván Rodrçíguez Suárez
Madrid

36.- Alberto Palencia
Madrid

37.- Iván Gracia García
Calatorao (Zaragoza)

38.-Javier Ramírez Ruiz
Pº de las Delicias, 27, 6ºdcha.
28045 Madrid

39.- Javier Mirandona Martos
Algorta
(Vizcaya)

40.- Juan José García Moreno
Murica

41.- David Badia Martín
Cardona (Barcelona)

42.- Rubén Poveda Hita
Badalona (Barcelona)

43.- Ignacio Jaén Mainar
Algeciras (Cádiz)

44.- Alberto Artero Manrique
Almazora (Cuenca)

45.- Óscar Feito Romero
Mieres (Asturias)

46.- Gonzalo Gatón Díaz
Utebo (Zaragoza)

47.- Adrián Jesús Tomé Sánchez
El Escorial (Madrid)

48.- Ignacio Ugarte Casado
Pamplona

49.- José María Masquilez
Tarragona

50.- Rafael Sierra Navarro
Sevilla

GANADORES CONCURSO AGRESSIVE INLINE (Publicado en PSMag 69)

1.- Manuel Maqueda Sánchez
Ávila

2.- Silvia Santiso Fernández
Lugo

3.- Sonia Pérez Sánchez
Ripollet (Barcelona)

4.- Adolfo García-Uceda Díaz-Albo
La Solana (Ciudad Real)

5.- Miguel Ángel Castilla Álvarez
Valverde del Camino (Huelva)

6.- Javier Mirandona Martos
Algorta
Vizcaya

7. Federico Keane Gómez
Sevilla

8.- Luis Ángel Bonafau Moreno
Viana (Navarra)

9.-Jesús Manuel García Pérez
La Felguera (Asturias)

10.- José María Benítez Galindo
Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)

11.- Ana Usabiaga Balerdi
Ordizia (Guipúzcoa)

12.-Carlos Andrés Sánchez León
Alvarado (Badajoz)

13.- Daniel Bornez Martínez
San Andrés del Rabanedo
(León)

14.- José Antonio Vilches Higuero
Andoain (Guipúzcoa)

15.- Loida García Romero
Villafranca de los Barros (Badajoz)

CENTRO MAIL

Expertos en informática

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. A Gándara. L. 21 Ctra, Nacional VI. Ent. Narón
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEON
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

Superventas

COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	54,95
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	64,95
METAL GEAR SOLID 2	54,95
ONIMUSHA 2	64,95
PROJECT ZERO	49,95
STUNTMAN	59,95
TEKKEN 4	69,95
TUROK REVOLUTION	64,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

Novedades del mes

BARBARIAN 52,95

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT 59,95

COLIN McRAE 3 59,95



EL IMPERIO DEL FUEGO 59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO 59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA DOS TORRES 64,95

FIFA 2003 64,95

FORMULA ONE 2002 59,95



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY 64,95



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 64,95

LOS SIMS 64,95

MICROMACHINES 59,95

NBA LIVE 2003 64,95

NHL 2003 64,95



NHL HITZ 2003 49,95



PRO EVOLUTION SOCCER 2 59,95

RATCHET & CLANK 59,95

SCORPION KINGS. RISE OF AKKADIAN 39,95

SHOX 64,95

SUMMONER 2 64,95





THE SUM OF ALL FEARS (PÁNICO NUCLEAR) 59,95



TIME SPLITTERS 2 59,95

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSC. 59,95

TREASURE PLANET 49,95

Novedades del mes



F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~9,95~~ 7,95



TAR. DE MEMORIA Centro MAIL 4 MB. ~~19,95~~ 14,95



¡ELIGE TU PACK!





PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS 109,95

PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 119,95

CONSOLA PS One 89,95

CT SPECIAL FORCES 19,95



DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 29,95



FIFA 2003 39,95



FIREBUGS 29,95







HARRY POTTER LA CÁMARA SECRETA 39,95

NBA LIVE 2003 39,95



TOMB RAIDER 4 & 5 DOUBLE PACK 24,95



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 29,95









¡Resérvalos ya!



DIGIMON WORLD 2003	*noviembre*
AUSTIN POWERS: PINBALL	*noviembre*
DINOMASTER	*noviembre*
TREASURE PLANET	*diciembre*
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	*dic.*
BRATZ DOLLS	*dic.*

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos



PS2 + CONT. PAD + DEMO RATCHET & CLANK 249,95



PS2 + CONT. PAD + DVD REMOTE + DVD SPIDER-MAN + DEMO RATCHET & CLANK 289,95



PS2 + CONT. PAD + MEDAL OF HONOR + DVD BLACK HAWK DERRIBADO + DEMO RATCHET & CLANK 299,95





¡EXCLUSIVA Centro MAIL!

59,95

Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO







METAL GEAR SOLID 2 ~~64,95~~ 54,95

SILENT HIL ~~62,95~~ 49,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

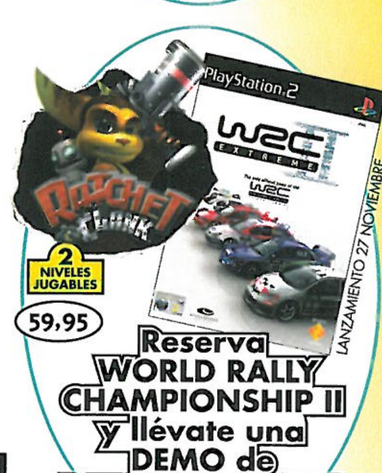



~~19,95~~ 9,95

CRASH BANDICOOT: LA VENG. DE CORTEX 29,95	DEVIL MAY CRY 29,95	JAK AND DAXTER 29,95	LOTUS CHALLENGE 29,95







59,95

Reserva WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II y llévate una DEMO de RATCHET & CLANK de REGALO

MAX PAYNE 29,95	ONIMUSHA: WARLORDS 29,95	QUAKE III: REVOLUTION 29,95	RAYMAN: REVOLUTION 29,95	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 29,95	RING OF RED THE COLLECTION 29,95








RUMBLE RACING 19,95	SILENT SCOPE THE COLLECTION 29,95	SPY HUNTER 34,95	STATE OF EMERGENCY 29,95











JAMES BOND: NIGHTFIRE	noviembre
RED FACTION 2	noviembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
STAR WARS: GUERRAS CLON	diciembre
RACING AUTOMODELLISTA	diciembre
DRAGON BALL Z BUDOKAI	diciembre
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II	dic.
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	dic.
MINORITY REPORT	diciembre
THE GETAWAY	diciembre

TARZAN FREERIDE 29,95	TONY HAWK'S PRO SKATER 3 29,95	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 29,95	ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION 29,95








Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO

59,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es


GUÍA OFICIAL DE PRIMA
para
PlayStation 2®™
PlayStation®™ 2
ONIMUSHA 2
Samurai's Destiny
TODAS
LAS RUTAS
PASO A PAS
SECCIÓN DE
SECRETOS
SELLADOS
MAPAS 3
DETALLADO
PRIMA GAMES
primagames.com®
CAPCOM
YA EN TU
QUIOSCO
Para
XBox™
Nintendo GameCube™
PlayStation 2®™
GUÍA OFICIAL DE PRIMA
Estrategias y trucos para Turok Evolution
TUROK
EVOLUTION
Acclaim
www.acclaim.com
+18
GUÍA OFICIAL DE PRIMA
¡MAPAS
DETALLADOS!
para
PlayStation 2®™
STUNTMAN
DE LOS CREADORES DE LA FAMOSA SAGA "DRIVER"
PRIMA GAMES
David S. J. Hodgson
primagames.com®
+13
REFLECTIONS
ATARI
PRIMA GAMES
MC
MC EDICIONES

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo
la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competе
desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan em
y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar so
El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impue
y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas
los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DV
CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el eno
equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplis
cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es
delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas pe
de multa y hasta de prisión por un período de 4 añ
inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de
condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan
nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circ
impreso. Además de atentar contra la ley de Propie
Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una est
informática y una defraudación de las telecomunicacio
contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Pe

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES


FIFPro
ESTO ES FUTBOL 2003™
PlayStation 2
ESTO ES FUTBOL 2003™
Esto es fútbol 2003.
Afila tu disparo. Tu regate. Tus reflejos. Tu remate de cabeza. Afílalos bien porque esto no es un juego. Esto es fútbol 2003 y cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. Más de 150 rostros de jugadores reales. Más movimiento. Plantillas actualizadas. Mayor realismo y jugadas más asombrosas. Siente toda la tensión de un partido de fútbol como en una retransmisión de televisión. Esto es fútbol 2003 y lo demás no.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"is a trademark of the Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and / or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players
player names and likenesses is endorsed by FIFPRO.